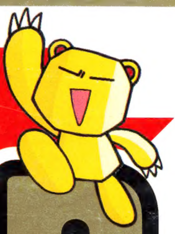
Vol.129 MCシール付録＆PS2プレゼントで電撃はサービス満点!

電撃PlayStation

プレイステーション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年12月24日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第36号通巻125号



1999 12/24

定価490YEN



特別付録
メモリーカードシール
冬の新作ソフトSPECIAL

徹底攻略
パラサイト・イヴ2
ときめきメモリアル2
クロノ・クロス
グローランサー／アークザラッドIII
レジェンド オブ ドラグーン
リトルプリンセス マール王国の人形姫2
ヴァルキリープロファイル
ほか

総力特集
機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜
アムロとシャアしか知らない人に贈る
リアルガンダムワールド徹底解説

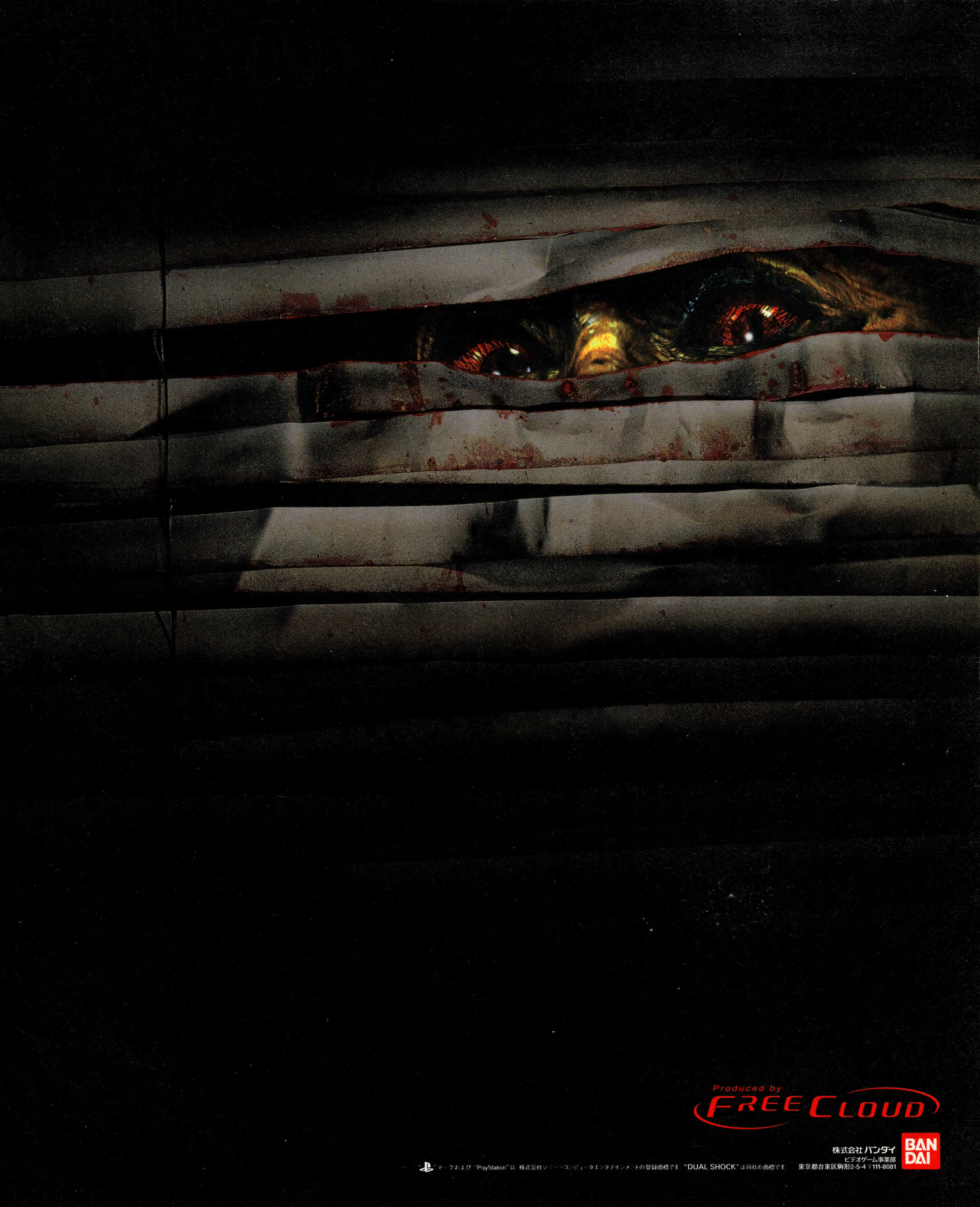
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

体験プレイ続報! 最初の冒険の地エスタード島を舞台に、新システムを徹底チェック!!

グランツーリスモ2

発売同時攻略! ライセンスクリアのためのテクニックを伝授!!


バンダイのイチオシ ソフトラインナップ
PlayStation the Best
SDガンダム GGENERATION ザ・ベスト
全ガンダムストーリーから思い出深いシナリオを42話もベストチョイス。470体のユニットと160名のキャラクターが登場!!
発売中!
標準価格:¥2,800
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
PlayStation the Best
仮面ライダー ザ・ベスト
当時のTVさながらの演出や懐かしのテーマ曲、ライダーカード等徹底したコダワリを持って「仮面ライダー」を完全再現!!
発売中!
標準価格:¥2,800
©石森プロ・東映
©BANDAI 1999
PlayStation the Best
名探偵コナン ザ・ベスト
ふたつの謎にコナンが挑む。「本格推理アドベンチャー」と「痛快冒険アドベンチャー」の豪華二本立てのシナリオを収録。真犯人は?
発売中!
標準価格:¥2,800
©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS 1996
©BANDAI 1999
PlayStation
GUNPEY(グンペイ)
つなげて消すのがグンペイだ!ワンダースワンで大人気の「GUNPEY」がついにPS版で登場!!トコトン、ハマります。
12月16日発売予定
標準価格(予価):¥3,800
©BANDAI 1999
○Windows対応 無料お試し版ダウンロード開始
99年11月20日よりグンペイホームページにて
URL/http://www.bandai.co.jp/gunpey
○グンペイ・チャンピオンシップ開催(2000年3月予定)
(ご注意)お試し版グンペイはWindows98/95でご利用いただけます。
ダウンロードを行うための機器および通信費等は、ご利用者の負担となります。
●Windows は米国Microsoft社の登録商標です。
PlayStation
デジモンワールドデジタルカードバトル
あの「デジモンワールド」が、カードゲームになって甦る!戦略性が高くてリアルな演出が魅力の新感覚ゲーム誕生!
12月22日発売予定
標準価格(予価):¥5,800
©本郷あきよし・東映アニメーション
©BANDAI 1999
デジモン予約キャンペーン実施中
○予約すると、
特製「グレイモンカード」をプレゼント。
受け渡しは、商品購入時になります。
○初回生産分の商品には、
特製「メタルグレイモンカード」が
入ってるぞ!
PlayStation
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
ジオン軍、もしくは連邦軍の陣営を指揮し、勝利へと導く戦略級シミュレーション。(Gゼロにこのソフトの先行映像が収録されています。)
今冬発売予定
標準価格(予価):¥6,800
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
応募者全員プレゼントキャンペーン
PS「SDガンダムGGENERATION-0」のオビに付いている応募券とPS「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」のオビに付いている応募券を2枚1組みとし、応募者全員にリバーシブルホログラムメタルプレートをプレゼント!また、応募者の中から抽選でギレン総帥の胸像をプレゼント!詳しくはバンダイホームページや店頭チラシ、もしくはPS「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」内の取扱い説明書にて。
ギレン総帥胸像
(黒メタリックみがき仕上げ)
リバーシブルホログラムメタルプレート
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報にアクセス! バンダイホームページアドレス http://www.bandai.co.jp/
PlayStation
甦吸が蠢く。
THE FINAL HORROR
VAMPIRES
COUNTDOWN
カウントダウンヴァンパイヤーズ
バトルレスキューシステム
次々と襲いかかるヴァンパイア軍団!とはいえ元は人間が変貌した姿。殺さずに何人レスキューできるかがゲームの鍵を握る!救った数により想像を絶する展開が待ち受ける!!
ムーンチェンジシステム
ゲーム進行中に「月」の状態が変化!「月」変化のたびにタイプの異なるヴァンパイアと戦うことに…。展開の読めない「連続する」恐怖に絶えられるか!!
12月22日発売予定
標準価格(予価)
¥6,800(税別)
アナログコントローラ(SCPH-1200)
DUAL SHOCK
対応
※この作品には、暴力・出血・ホラー表現などが含まれています。
オフィシャルサイト http://www.bandai.co.jp/multi/vampires/



Produced by
FREE CLOUD
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。

ASCII





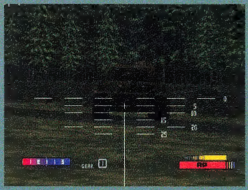
Dreamcast PlayStation

戦車戦のすべてがここにある。

強固な鉄で作られた車輌に、強力な火砲を搭載したマシン「戦車」。
戦車の装甲は砲弾を弾き返すためにあり、砲弾は装甲を貫くためにある。
この矛盾は、戦車性能の優劣や指揮官の戦術により解決される。
戦いの地平に立つのは「無敵の猛獣」か、それとも「鉄の棺桶」なのか——

第二次世界大戦時の戦場が甦る

舞台は、第二次世界大戦時のヨーロッパ戦線。ドイツ、アメリカ、ソビエトの3陣営から30種以上の戦車が登場する。その性能はもちろん、戦場となった各地の地形に関しても、分析・研究し、リアリティのある戦場を再現している。


照準器で敵戦車を狙う緊張の一瞬


ヨーロッパの町並みを行く「Tiger I」


前面なら砲弾を弾き返せる


無防備に出てきた敵を迎え撃つ

戦車を知ることが勝利への道程

戦車装甲は、前面は厚く強靭だが、側背面は前面ほどではない。なので敵戦車には常に正面を向けて行動するべきなのだ。逆に味方戦車と連携をとり、敵戦車の側背面を衝くことができれば、どんなに強力な戦車でも撃破できるはずだ。

有名メカデザイナーによる架空戦車

各エンタテインメントシーンで活躍中のメカデザイナー永野護、佐藤道明、横山宏、山根公利、宮武一貴、石津泰志の6名が各1台づつ架空戦車をデザイン。それは外観だけでなく、当時の時代背景に基づいた性能にまで及んでいる。


永野護デザイン「E-79」


宮武一貴デザイン「SHORTBULL」

リアルタイム戦車戦シミュレーション

PANZER FRONT™

[パンツァーフロント]

プレイステーション版 CD-ROM1枚組 DUALSHOCK対応 アナログジョイスティック対応
ドリームキャスト版 GD-ROM1枚組 ぷるぷるぱっく対応 VGA対応

1999年12月22日同時発売 標準価格：各6,800円[税抜]

「PANZER FRONT」オフィシャルサイト開設中！ アスキーエンタテインメントホームページアドレス ***http://www.ascii.co.jp/et/***

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



PlayStation
THE GAME OF LIFE
DX人生ゲームIII
NOW ON SALE!!
10000問のクイズがキミの人生に立ちはだかる!!
好評発売中!!
クイズ人生ゲーム
価格 5,800円(税別)
クリスマス・お正月みんなで遊べる!
あなたに最高の人生をお届けします
今世紀最後のファイナルパワーアップ版!!
エディット機能でオリジナルマップ!マップが作れるから飽きずに何度でも遊べるぞ。
遊びが広がるいろんなモード!
忙しい人のための 時短モード
少しの時間だけ遊びたいヒトや、短時間にゴールまで行きたいヒトのため、時短モードをご用意!
ペアで楽しめる ペアモード
プレイヤー同士がカップルになり、結婚までできるペアモード!気になるあのコと楽しんでみては?
他プレーヤーと協力する タッグモード
上司や先輩、恋人などなど、争いたくないヒトとはチームで遊べるタッグモードでLet's play!
コントローラひとつで4人が遊べる!みんなで遊ぶボードゲームだから、これは親切だね。
笑激のイベントがなんと3000種以上!
新システム "3Dイベント"で大興奮!
ミニゲームや相性占いで盛り上がれ!
ほるほる大作戦
シリーズ最新作のDX人生ゲームIIIは、旧作の人気ポイントをすべて盛り込み、新しい楽しさを満載した、最高の一作!
本邦初!?幸運をプレゼント!!
招福宝袋プレゼント!!
人生ゲームIIIをご購入の方に運とお金を呼ぶ(かもしれない!?)、招福宝袋をどーんとプレゼントするぞ。お店に急げ!!
※景品がなくなり次第終了とさせていただきます。
招福宝袋
お買い求めはこのステッカーが貼ってあるTSUTAYAまで。
価格 5,800円(税別)　プレイ人数:1〜4人　マルチタップ対応
©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1999 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD/Kim Sherbet1999
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
—あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ　http://www.takaratoys.co.jp
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Contents

1999.12-24 Vol.129

Game Index

3大特集





電撃特報

攻略Station

SPECIAL

年末年始発売ソフト 大特集 第2弾

REGULAR



各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

ここが『ドラクエVII』のはじまりの舞台

世界にたったひとつしかない島

エスタード島の歩き方

▼ここが主人公の生まれ育ったフィッシュベル。海が近く、漁が盛んな町だ。





▲モンスターのいない平和な島なはず。でもグランエスタード城には、武器や防具がある。

▼この島にも、誰かが掘ったと思われる怪しい地下道が存在する。この先にはいったい何が待ち受けている？





▲とてもちらかっている部屋。こんなグータラなことをするのは、もしかしてホンダラ？



●ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ●冬発売 ●¥7,800(CD2枚組) ●MC(ブロック数未定)

※この記事内のイラストは編集部で独自に制作したイメージイラストで、実際のゲームとは異なります。※画面は開発中のものです。





▲とうとう公開された主人公が住む町。幼なじみのマリベルとともに、ここから冒険へと出発する。



▶前号で紹介した家。ここに住んでいるのは、物知りじいさんという人物。



▲エスタード島にある主なスポット。しっかり覚えて旅の準備を整えよう。

世界にひとつしかない島。それが『ドラクエVII』の始まりの地。今まではグランエスタード城付近しかわからなかったが、今回公開されたエスタード島の地図により、その島の詳細が判明したぞ！　ということで、今回はエスタード島の詳細情報を、電撃独占の写真を交えつつ紹介するぞ!!

エスタード島の主な注目スポット

1 グランエスタード城周辺

お城と城下町の情報を徹底紹介

なんと、今まで公開されていた右のイラストは、島のほんの一部でしかなかったのだ。今回は、これまでより、もっと詳しい情報を掲載。これを見れば、お城と城下町のことがバッチリ理解できるぞ。



グランエスタード城紹介 ➡ p.13へ
グランエスタード城下町紹介 ➡ p.14へ

2 フィッシュベル

主人公の生まれ育った町がここ

とうとう判明した主人公の故郷。いったいどんな町なのか？　そして、主人公の家族とは、どんな人なのか！



フィッシュベル紹介 ➡ p.10へ

3 きこりの小屋

ひっそりと建つ小屋には……

その名のとおり、きこりが住むと思われる謎の小屋。なぜ、こんな人里離れた場所に建っているのか……。



きこりの小屋紹介 ➡ p.12へ

4 謎の神殿

新たな冒険の地へ導く神殿

石版をはめる台座がある神殿とは、こんな場所にあったのだ。『VII』の秘密が隠された神殿とはどんな場所？



謎の神殿紹介 ➡ p.12へ



ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち 始まりの舞台

主人公が生まれ育った漁師の町

フィッシュベル



ここが『ドラクエVII』の壮大な冒険が始まる出発点だ！



▲主人公の家（左の建物）付近を上空視点で見たところ。中央上部の建物が教会で右が道具屋。



◀左の画面から右に進んだ場所。右の大きな建物がマリベルの家。

エスタード島の南に位置する港町フィッシュベル。ここが『ドラクエVII』の始まりの場所であり、主人公の生まれた町だ。今まで紹介してきたグランエスタード城とその城下町に比べるとかなり小さい町だが、道具屋や教会など、施設は充実しているぞ。物語はこの町の近くで主人公が何かを発見したことにより、始まるようだ。



◀さすが海が近いだけあって、町の中に砂浜や小舟がある。



▶ここには漁で使う網が干してある。さすが漁師の町。

オススメスポット 1

暖かい家族がキミを待つ家

主人公の家



◀初公開!! これが主人公の家だ。中央の女性が母親のマーレ。ボルカノは漁に出ているみたい。



▲2階にある主人公の部屋。何やら宝箱があるけど、何が入っているのだろう？



▶ここが玄関。カベには袋が掛けてある。今回もアイテムに大きな袋があるのかな。

フィッシュベルの海岸近く、教会の隣にある主人公の家。主人公は、父親のボルカノと母親のマーレと3人暮らし。建物はどうやら2階建てで、1階に両親の部屋があり、2階に主人公の部屋があるようだ。ちなみにボルカノは腕のよい漁師。村のみんなから尊敬されていて、グランエスタード城下町などでも有名らしい。たのもしいお父さんだよね。

ゲーム画面初登場

主人公の母親 マーレ



主人公をしかってばかりいるけど、それは親心。本当はとても優しい肝っ玉かあさんだ。

ここも注目 1

『ドラクエ』の歩き方

父親列伝

『ドラクエVII』では、ボルカノという父親が登場するが、シリーズには、物語のキーマンから、ただの（？）父親まで個性的な父親が登場する。そこで、ここでは有名な父親を紹介するぞ。

パパス



一緒に戦ってくれ、何かと優しい『V』のパパス。

オルテガ



最初は名前だけで登場するが、後半には…。

ローレシア王



旅立つ息子に少ししかお金をくれない『II』の父。

『ドラクエ』の歩き方 番外編

『ドラクエ』始まりの舞台回顧録

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

●'86年5月27日●FC●¥5,500

始まりの舞台

ラダトーム城

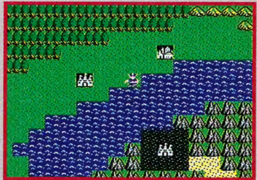
記念すべき『I』の始まりの舞台は、ラダトーム城の王の間。ロトの血を引く勇者として、竜王退治をお願いされてしまう。カギがかかったトビラが多く、戦時下の緊迫した雰囲気の城。



▲いきなり王の間から始まる。勇者への期待は大きい。

Point ラスボスの城が目の前に

『I』で驚かされるのは、ラスボス・竜王の城が目の前にあること。でも行くのには大変な苦労をすることに。



◀距離は近いが、実際に行くには遠い竜王の城。

ラダトーム城 思い出の場所



▲MP回復じじい。よくお世話になりました。



▲最初は行けないカギ屋。謎が多い城だった。

『ドラクエ』回顧録 こぼれ話編

GB版『ドラクエI・II』で追加されたローラ姫がさらわれるイベント。これを見て、ローラ姫救出に燃えた人は多いはず。じつはローラ姫は救出しなくても、クリアに必要なアイテムは入手できるため、以前は姫なしクリアを目指した人も多かった。でもこのイベントのおかげで、そんな人は減ったはず。ちなみに姫を助けた後、一緒に宿へ泊まると有名な隠しメッセージが見られる。

オススメスポット 2

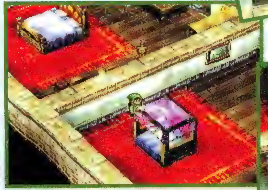
主人公の幼なじみで、父親はこの町の網元

マリベルの家

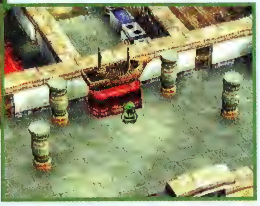
一緒に冒険することになるおてんば娘のマリベルの家。父親が網元（漁師で一番エライ人）だけあって、家はかなり豪華。マリベルの性格はここで養われたのですね。



▶初登場のマリベルの母親。マリベルと違って上品な人みたい。



▲お金持ちだけあって、ベットもこんなに豪華。天蓋（って言うの？）まで付いてるなんて……。



▼網元の家なので船の模型も完備!? 自分の船なのかな。

ゲーム画面初登場

マリベルの母親



その存在がまったく不明だったマリベルの母親。今回の写真で、上品で清楚な奥さま風の人ということが判明。

ここも注目 2 『ドラクエ』の歩き方

母親列伝

『ドラクエ』では、父親と違って母親はあまり登場しない。何かワケでもあるのかな？

マーサ 『V』で主人公を産んで、死んでしまう。涙。

名称不明 体力回復でお世話になった『III』の母親。名前なし。

オススメスポット 3

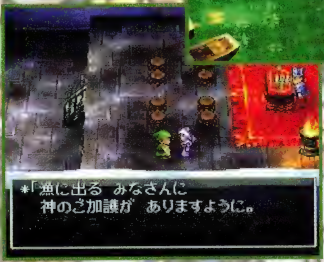
漁の無事を祈る

教　会

モンスターがいない平和なエスタード島。この島では、モンスターと戦って全滅ということはないけど、セーブするのに使う（？）ので、教会もある。でも、やっぱり平和なので、シスターは漁の無事を祈ってます。



▲白くて、教会らしい外見。鐘なんかもあるのだ。



◀漁に出た人々のために祈るシスター。セーブはさせてくれる？

オススメスポット 4

ちょっとかわいそうな

道具屋

平和な島なので武器屋はないけど、道具屋はちゃんとあるぞ。でも、何を売っているかは不明。薬草やキメラの翼はあるだろうけど、やっぱり漁師の町なんだから、それらしいものを売っているかも。ちなみに、道具屋の奥さんは、漁師好きらしく、ご主人はちょっと困っているらしい。だったら、なんで結婚したのでしょう。

▼奥さんは漁師のほうがいいらしい。ダーマ神殿で漁師に転職でもする？



オススメスポット 5

小さな町の大きな

港

町の規模は小さいけど、さすが漁師の町だけあって港はデカイ。しかも、そこに停泊している船も大きいからビックリ。『VII』では、こんな大きな船で冒険することができるのだろうか？



▲カゼをひいているので、置いてけぼりな漁師さん。



◀メチャクチャでかい船。ボルカノもこんな船で働いている？

オススメスポット 6

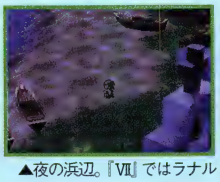
なにやら怪しい雰囲気の

町の周辺

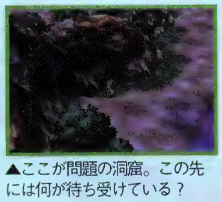
城下町と違い、町の周辺は自然でいっぱい。海岸だけでなく、何やら洞窟らしき場所も存在するみたい。『VII』では、主人公が「ふしぎな石版」を発見したことで、冒険がスタートするのだけど、もしかして、この洞窟にその石版に関する何かがあるのかも。そのへんの詳しいことは次号でね。



▲橋のようなところに木箱がポツンと置かれている。



▲夜の浜辺。『VII』ではラナルータはないらしいけど……。



▲ここが問題の洞窟。この先には何が待ち受けている？

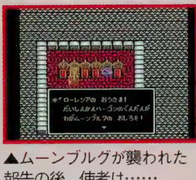
DRAGON QUEST II ドラゴンクエストII 悪霊の神々

●'87年1月26日●FC●¥5,500

始まりの舞台

ローレシア城

『I』から100年以上も後の物語。ムーンブルグからの使者にもたらされた伝令により、悪の神官ハーゴンが攻めてきたことを知る。そこで、ロトの血を引く王子の主人公が冒険に旅立つ。



▲ムーンブルグが襲われた報告の後、使者は……。

Point まずは仲間を集めることに

ハーゴンを倒すには、１人では難しいということで、まずは同じロトの血を引く仲間を集めることになる。



◀いろいろな場所を探し回ることになる。

Point ギャンブル場の元祖・福引き

買い物をすると、まれにもらえる福引券。福引きでは、レアなアイテムが入手できるとあって、ハマる人続出。



◀1等はお得なゴールドカードでした。

ローレンシア城

思い出の場所

ＳＦＣ版、ＧＢ版では、事件の始まりにオープニングデモが用意されていた。このオープニングで、より物語に感情移入しやすくなっている。



▲ムーンブルグのお城がハーゴンの軍隊に攻撃される。アメリカ版ＦＣにあったデモ。



▶１人の兵士が、傷つきながらもローレシア城にこのことを伝えに来る感動のシーン。

『ドラクエ』回顧録 こぼれ話編

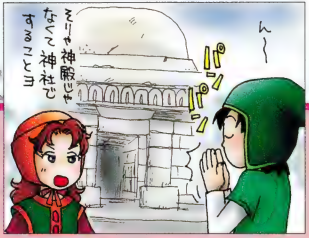
ＳＦＣ版やGB版の『Ⅱ』では旅の途中、ハーゴンの呪いで倒れたサマルトリアの王子を救うために、ローレシアの王子とムーンブルグの王女が２人だけで旅をするというイベントが追加され、そのイベントが見たいというユーザーは改めて『Ⅱ』をプレイしなおした。ＳＦＣ『Ⅲ』でも、新要素が追加されたし、新しくなるたびに驚きを用意してくれる『ドラクエ』はさすが。



DRAGON QUEST VII エデンの戦士たち 始まりの舞台

ふしぎな石版で主人公たちを新たな大地へと導く

謎の神殿



石版を組み合わせて新しい世界へ旅立て！



▲ただ悠然と門をかまえる神殿。何のために建てられたのか、誰が建てたのか不明。名前すらない。

『ドラクエⅦ』で楽しみなマップコレクションシステム。そのカギとなるふしぎな石版をはめる台座があるのがこの神殿だ。エスタード島以外の大陸へ行くには、さまざまな場所に散らばる石版のかけらを集め、この神殿の台座にはめなくてはならない。真の意味での冒険の始まる地点となるのがこの神殿なのだ。



▲どうやらここが入口のようだが…。

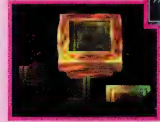


◀あちこち崩れている。過去に何かあったの？

ふしぎな石版はここで組み立てる

この神殿にある台座に石版をはめることで、違う大陸に行ける。ということは、毎回この神殿に戻ってくるのかな？





◀▲パズルのように石版のかけらをはめればOK。

ここも注目 3 『ドラクエ』の歩き方

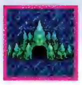
神殿大全

『ドラクエ』にはつきものの神殿。印象深い神殿を紹介。



ダーマ神殿

一番有名な神殿。『Ⅶ』でも登場。写真は『Ⅵ』。



海底神殿

いろいろな仕掛けが満載だった『Ⅵ』に登場。





DRAGON QUEST VII エデンの戦士たち 始まりの舞台

人里離れた場所にポツンとさびしく建つ

きこりの小屋

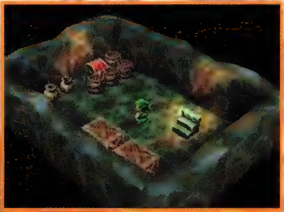
今は静かに冒険者の訪れを待つ……

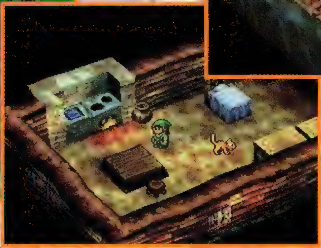
エスタード島の南西に、人目を避けるかのように存在する建物。きこりの小屋というからには、きこりが住んでいるんだろうけど、今回は誰にも会えなかった。ただ、小屋の裏にはたき火があったりするので、近くに人はいるようだ。こんなさびしい場所に住むなんて、どんな人物なんだろうか、ちょっと気になる。



▲案外しっかりした建物。ここの住人が自分で建てたのだろうか？

▶地下室も完備。奥には宝箱。じゃまなものを投げてから取るべし。



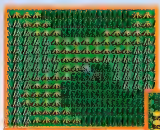


◀家の中では、ネコが主人の帰りを待っている。家具が少なく、質素な部屋という印象。

ここも注目 4 『ドラクエ』の歩き方

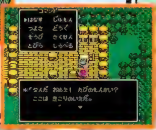
きこりの小屋の秘密!?

きこりの小屋といえば、『ドラクエⅣ』にも登場（正確には家）。口は悪いけど優しいきこりがいたが…。



▲HP回復場所として重宝しました。

▼この人、口は悪いけど、いい人っぽかった。



DRAGON QUEST III ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

●'88年2月10日●FC●¥5,900

始まりの舞台

アリアハン

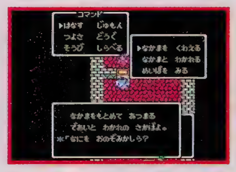
アリアハンの城下町にある、主人公の家から始まる『Ⅲ』。しかも、寝ているところを起こされるという場面から始まる。『ドラクエⅦ』も、自分の家から始まるこのパターンらしい。



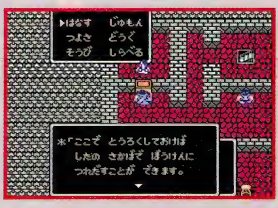
▲16歳の誕生日に起こされ、王様のもとへ行かされる。

Point ルイーダの店で仲間を募集

『Ⅲ』では、冒険の仲間をルイーダの店で集めることができた。最初から登録されているキャラ、自分で登録するキャラなど、自由にパーティを編成できた。まさに冒険の始まりの場所だった。



◀出会いと別れの場所。今回も登場か？



▶2階では、キャラを自由に登録できた。

Point SFC版では父の勇姿が

SFC版『Ⅲ』では、オープニングに主人公の父親であるオルテガが、戦っている場面を見ることができた。



◀物語の重要なカギとなるオルテガ。

アリアハン 思い出の場所

▼時間の概念があった『Ⅲ』。夜にはこんな酔っぱらいも。

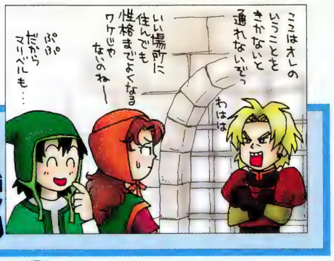


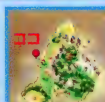


▲自宅ではいつでも回復できて便利。

『ドラクエ』回顧録 こぼれ話編

『Ⅲ』で登場した相手を吹き飛ばすバシルーラの呪文。これをモンスターに唱えられるとパーティのメンバーがどこかへ飛ばされてしまう。パーティのメンバーが減って、かなりあわてさせられることになるけど、冒険の始まりの場所であるルイーダの店に行けば再会できる。飛ばされたキャラは自力でそこまで戻っているのだ。冒険者にとってまさに始まりの場所なんだね。





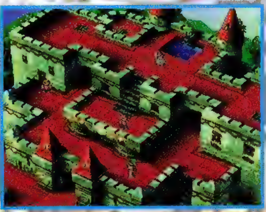
ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち 始まりの舞台

エスタード島唯一のお城で、王様に会える

グランエスタード城

お城の中をより詳しく紹介するぞ!!

今回はプレイしたことで、お城のようすが詳しくわかったので紹介していくぞ。それぞれの場所がどこにあるかはマップ上の番号に対応。ちなみに、ここの王子様、キーファと主人公は仲良し。一緒に冒険することになる。



▶お城の全景。かなり立派で大きいのがわかるはず。

オススメスポット 1 こんな場所で何をしてる? お城の裏

お城の裏はテラスになっている。陰になっているので、日当たりは悪い。『Ⅶ』には日なたと日陰があるんだね。体の弱いリーサは、どうやらここが好きみたい。何を思いふけっている?



▲2階部分がテラスになっている。日当たりは悪し。

ここも注目 5 『ドラクエ』の歩き方 かわいい妹列伝

キーファの妹リーサが出てきたということで、ここではシリーズで登場した妹を紹介。



ターニア
『Ⅵ』に出てきた、兄思いの妹ターニア。

ミネア
妹と言って忘れてはいけないのが『Ⅳ』のこの人。

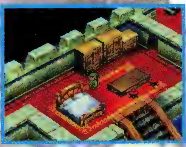


オススメスポット 2 どちらもとっても豪華で立派です 王の間&寝室(?)

お城の3階は王様のいる部屋だ。2階には寝室らしき部屋もあるぞ。王様にはキーファについていろいろと相談(グチ?)されるぞ。



▲『ドラクエ』ではおなじみの風景?



▼王様の寝室かな。キーファの部屋だったりして。

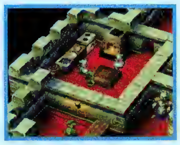


オススメスポット 3 豪華絢爛! 何が食べられるの? 大広間&調理場

お城だけあって、大広間はかなり広く、テーブルなんかも大きいぞ。当然調理場も立派な感じ。お城の人はどんなものを食べるのかな?



▲大きいテーブルが中央にドーンとあります。



▼コックもいて、どんな料理でもOKな感じ。

オススメスポット 4 何があるか!…は秘密 地下室

このお城には、わかっているだけで地下室は2カ所にある。1つ目は前号で紹介した出入口近くの階段の裏から入る部屋。もう1つが、お城の左上にある階段から下りる部屋だ。

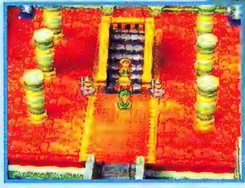




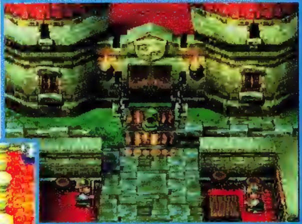
▲カギがかかっているので入ることは不可能。
◀メガネを落としてしまって困っているおじいさんがいる。

オススメスポット 5 出入りは当然正面から 玄関

平和な島とはいっても、やはりそこはお城。警備は厳重だ。町からの出入口には、兵士の詰め所のような建物もあって物々しい雰囲気。なんでこんなに厳重なの?



◀町からの出入口には、兵士が詰めているぞ。



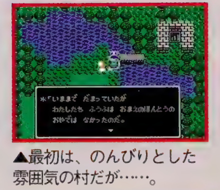
▲お城の入口にも衛兵が立っている。さすがお城。

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

●'90年2月11日●FC●¥8,500

始まりの舞台 山奥の村

山奥の人も寄りつかない村。そこから『Ⅳ』の第5章は始まる。のんびりした村がモンスター襲来により壊滅、主人公は、自分の意外な秘密を聞かされ旅に出るという衝撃的な始まり。



▲最初は、のんびりとした雰囲気の村だが……。

Point 勇者の宿命を知る主人公

モンスターの襲来に、主人公を守る村人。そこでいきなり、主人公は自分の運命を知ることに。



◀突然、衝撃の事実を知ることに。

Point 身代わりなったシンシア

主人公を守るため、モシャスで身代わりになるシンシア。そして……。とても悲しいイベントでした。



◀勇者のために、自分を犠牲にする。

山奥の村 思い出の場所

モンスターの襲来が過ぎ去った後の村は、とてもさびしい感じでした。物語の始まりで、ここまで感情移入させるとは、さすが『ドラクエ』。



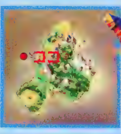
▲ここでは何もできない。デスピサロという名前が、心に深く刻まれます。



▶魔物の去った後の村は、見るも無惨。村人は誰もおらず、建物はボロボロ。

『ドラクエ』回顧録 こぼれ話編

5章仕立てになっていて、さらにそれぞれの物語が第5章の勇者の物語に集約していくシナリオが見事な『Ⅳ』。物語の途中や、エンディングで、それぞれの章で活躍したキャラの後日談が見られて感動的でした。特に支持されているのが人間になれたスラリンの話と、最後に自分の村に戻ってきた主人公のさびしげな姿。『Ⅳ』はFCでしか遊べないので、PSに移植してほしい。



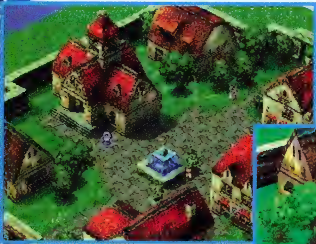
DRAGON QUEST VII 始まりの舞台

エスタード島で一番人も多くにぎやかな場所
グランエスタード城下町



おなじみのグランエスタード城下町を歩き回る!!

エスタード島で、一番にぎやかな場所がこのグランエスタード城下町。人が多いということは、それらの人々が住む家の数も多いということ。フィッシュベルとは違い、この町には、主人公の叔父さん、ホンダラが住んでいる家や怪しげな階段など、さまざまなものがある。ここでは、この城下町をどこよりも詳しく紹介していくぞ。



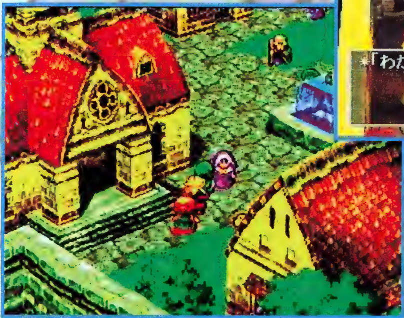
▲これが町の全景。建物が多く、中央の噴水が特徴的な町だ。



▼町中には、イヌやネコもいるぞ。

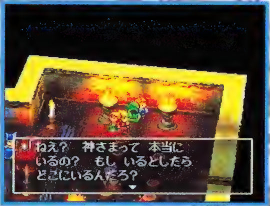
オススメスポット1 町のみんなが集まる建物 教会

教会の大きさはこの町の建物の中で一番大きい。やはり人が多いぶん、それだけ大きくないとダメなのかも。教会の中は、町のにぎやかさとは裏腹に、ちょっと暗くて神聖な雰囲気がただよっている。イスはたくさんあるけど、今は神父以外に、子どもとおばあさんがいるだけ。あんまり平和だと祈ることも少ない!?





▼▶教会の外にはシスターの姿も見える。建物の中には、当然神父もいますね。



▶神様の存在について考えているらしい。哲学的なお子さま。

オススメスポット2 城下町のシンボル的存在 噴水前広場

この町の中央にあり、目印にもなっている噴水。そんなわけで、ここにはいつも人が絶えない。情報を聞くには便利。



◀噴水の前には、いつも人がたくさんいてにぎやかだ。



▲昔に使っていたものなのかな。何のために?



◀いろんな情報が聞けるので便利な場所。

オススメスポット3 お城へと続く 入口

ここがグランエスタード城に続く、出入口。ここにも衛兵らしき人が立っているぞ。ちなみに、フィールドへの出口は逆方向にある。



◀ここを通ると、お城の正面玄関へと出る。序盤はひんぱんに使う?





DRAGON QUEST V ドラゴンクエストV 天空の花嫁

●'92年9月27日●SFC●¥9,600

始まりの舞台 とある船の上

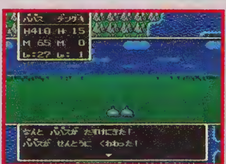
『V』は、部屋の中から始まったかと思うと、外へ出てみてビックリ。そこは、大海原を駆ける船の上だった。『ドラクエⅦ』でも船がポイントだし、こんな場所もあるのかな?



▲当時、タイタニックごっこがハヤリました(ウソ)。

Point ビスタ港からの旅立ち

少しすると、船はビスタ港に到着。主人公が外に出るといきなり戦闘に。でも、父親のパパスが助けてくれる。



◀パパスはとても強いので、心強かった。

Point ビスタ港→サンタローズへ

パパスとビスタ港を出ると、そのまま故郷サンタローズへと到着。パパスは、この町では人気者らしい。



◀家にはサンチョという使用人がいる。

ゲーム序盤 思い出の場所

サンタローズの町では、幼なじみのビアンカに再会する。このビアンカとは、この後一緒に冒険するのだけど、後半では結婚なんかも……。



▲幼なじみとは言っても、主人公は小さかったので覚えていなかったみたい。



▶いじめられている子ネコを発見。このネコとも後で、ある形で再会することに……。

『ドラクエ』回顧録 こぼれ話編

親子3代に展開する壮大なストーリーの『V』。上で紹介したビアンカ以外にも花嫁候補がいて、誰を花嫁に選ぶかでストーリーが変化する。じつは主人公の子どもの髪の色も花嫁で変わり、ビアンカを選ぶとサ○ヤ人みたいな息子が見られて楽しかった。主人公自身が勇者でないという展開も驚かせた。

オススメスポット 4
主人公の困った叔父さんはこの町に住んでいた!!
ホンダラの大家が住んでいる家

働きもせず、いつもブラブラして、たまに主人公の家にお金をせびりにくるホンダラ。主人公の叔父さんということだから、フィッシュベルに住んでいると思われていたが、どうやら彼は、この城下町に住んでいるようだ。彼の家の大家さんは、家賃をため込んでいるホンダラにちょっとお困りのようす。で、かんじんの彼の部屋はこの建物の中にあるのでしょうか？

1階



◀大家さんのおじいさんも後悔することしきり。

▶あとは2階へ続く階段があるのみ。ここにはホンダラの部屋はなさそう。

2階



◀2階の部屋はとてもキレイ。大家さんが困ってます。

▶衣装部屋みたい。ではホンダラが住んでいるのは違う場所なのだろうか。

オススメスポット 5
主婦の憩いの場所？
井戸周辺

町のはじっこには、井戸も見える。近くの女性は、のぞいちゃ危ないって言うけど、入れるかどうかを確かめたくなるのが、『ドラクエ』フリークというもの。どうやら、この女性がいる限り入れないみたいだけど……。



◀建物の影に隠れている井戸を発見。やっぱり、入れるかどうか気になるところ。

▶でも、調べようとするとこの女性に注意される。

◀今は入れないということで、近くにいた人に話を聞いて情報収集しよう。

『ドラクエVII』新登場モンスター紹介

ダンビラムーチョ



ダンビラという剣を振り回し攻撃してくるモンスター。姿に似合わず素早い攻撃をしてくるらしい。かなりの強敵か？



◀いつもダンビラを持っている。

▶そのダンビラで、サクッと攻撃。

スノーバット



寒冷地方に住むコウモリがモンスター化。ちょっとオオカミっぽい外見だけど、コウモリらしい。寒くない地方にも出現。



◀背を反らしたポーズをしてきた。

▶その後、手を伸ばして素手で攻撃！

オススメスポット 6
島の内部へと続く地下道。その先にあるのは……
地下へと続く階段

城下町には、まだ謎が多い。町の端には、ひっそりと地下へと続く階段なんかが……。その先は、扉や分かれ道などがあり、ちょっとした迷路のようになっている。とある道を進んでいくと、宝箱が置いてあるガケに到着。もう一方に進んで行くと、物知りじいさんの住む一軒家へと出る。



▲ここが地下への階段。勇気を出して地下へと進むべし。

▼分かれ道に出てきてしまった。どっちが正解？

▲今度はタルがある場所へ。アイテムが入っているかも。



◀一方を進むと、ここに出てきた。宝箱には何が入っている？

▶物知りじいさんだけあって、この世界の謎も知っている？

ドラゴンクエストVI 幻の大地

●'95年12月9日●ＳＦＣ●¥11,400

始まりの舞台 ライフコッド

『VI』のスタート地点は、ライフコッドという山の上の村。妹ターニアに起こされて目を覚ますところから始まる。村長の用事を受け、村の外に出るところから壮大な冒険が始まる。



▲優しい妹ターニアに起こされるところから始まる。

Point ボス戦からスタート!?

オープニングが始まるのは、ムドーの城へと行く途中の場面。主人公と仲間2人。ドラゴンに乗って城へ潜入し、ムドーの前までは、行くことができた主人公たちだが、ムドーの力の前に……。

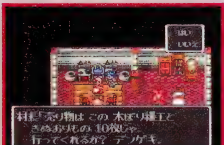


◀たき火の前から始まる。火は消せる。

▶ムドーの前に手も足も出ない。

Point 村長のおつかいで外へ

冒険の始まりは、村長のお使い。村の民芸品を売って、精霊のかんむりを買うという、簡単なお使いだが……。



◀まぁ、行商みたいなものですね。

ライフコッド 思い出の場所



▼主人公が、家を出ると光が指す演出が印象的だった。

▲落書きする子ども。その内容は……。

『ドラクエ』回顧録 こぼれ話編

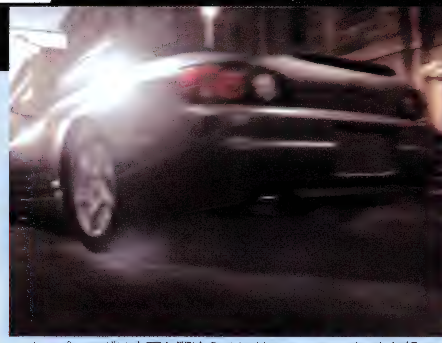
小さなメダルなどいろいろ探すのが楽しい『ドラクエ』。『VI』ではレミラーマという、なにかアヤしい場所を光らせる特技が登場、今まで一歩ごとに調べていた探索が非常に便利になった。とはいえ、楽になるとよけい調べたくなるのが人情。今まですべての場所を調べるのをあきらめてた人も、いろいろな場所でレミラーマをくり返し、かえってプレイ時間が延びたような気が……。

ついに発売！ 攻略スタート!!

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

リアルRCGの最高峰、『GT2』がついに発売！ 膨大な車種と多彩なコース、圧倒的なボリュームに敢然と挑戦する徹底攻略第1回だ!

●グランツーリスモ2 ●12月11日発売 ●SCEI ●¥6,800（CD2枚組） ●MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC



▲オープニングは実写と間違えるほどのCGムービーを収録。ソフトを購入したらアーケードディスクをセットして即チェック！

ダートもライセンスもこれでOK!!

攻略第1回の今回は、説明書だけでは把握しづらいゲームシステムを解説しつつ、走りのテクニックをあらゆる角度からチェック！ 新登場のダートトライアルを含む、アーケードディスクの攻略に加え、難関のライセンス試験も国内B級から国際B級までの40項目を詳細解説。全プレイヤー必見の高密度でお届けするぞ!!

MENU 今号の攻略内容

- ●プレイ前に知っておきたい基礎知識
- ●新登場のダートコース走行テクニック解析
- ●車種選択に役立つ挙動特性解説
- ●ライセンス徹底攻略（BからIBまで）
- ●アーケードディスク・全コース完全リスト

基礎知識編 プレイ前に知っておきたい『GT2』の新要素をチェック!!

『GT2』に付属の取扱説明書は前作に比べるとかなり薄く、オプションやモードなど説明書に載っていない内容も多い。以下ではそういった話題を中心に、システム面の注意点を解説していこう。新要素が盛りだくさんの『GT2』だけに要チェックだ。

ムービーはアーケードディスクに収録！（アーケードディスク）

『GT2』のムービーはオープニング、エンディングともにアーケードディスクに収録されている。エンディングムービーは一定の条件を満たしたあと、「Goodies」の画面で「NEXT」を選ぶと見ることができる（自動で流れるわけではないので注意しよう）。なお、GTとアーケードでそれぞれ別パターンのエンディングが用意されている。



◀クリアすると、この画面に行けるようになる。

ゴーストは3種類から選択可能！（アーケードディスク）

タイムアタックのゴーストは3種類あり、メニューの「GHOST TYPE」で選択できる。タイプ1は常に半透明、タイプ2は普段は実車表示だが近づくと半透明に、タイプ3は同じく実車表示でプレイヤーのクルマが重なると半透明になるというもの。



◀半透明だから邪魔にならない。

リプレイセーブは約3周分！（GT&アーケード）



▶「リプレイシアター」の画面で管理。

リプレイデータはセーブできる容量に制限があり、タイムアタックやダートトライアルで何周も走った場合は、最後からおよそ3周分のデータがセーブされる。なお、1枚のメモリーカードにセーブできる数は、最大32個までとなっている。

ダメージのON／OFF設定が可能！（GT&アーケード）

今作ではオプション画面で車体ダメージのON／OFF設定ができるようになった。ダメージONの状態では、壁に接触するとその衝撃や角度に応じてタイヤが曲がり、まっすぐ走らなくなるぞ。ちなみに、敵車への接触によるダメージはない。



◀外観上の変化はないが操作感が低下。

2枚のディスクで1つのセーブデータを共有！（GT&アーケード）

『GT2』は2枚のディスクで1つのセーブデータを共有している。オートセーブではないので、こまめにタイトル画面まで戻ってセーブするようにしよう。なお、タイムアタックのリプレイとゴーストのデータは、一度走らないとセーブもロードもできない仕様になっているので注意が必要だ。



◀メインメニューの項目も2枚のディスク共通。

新たに若葉マークが登場！ データコンバートも可能！（GTディスク）

ライセンス試験で、なんとブロンズの下にキッズプライズという称号があることが判明。これは、ブロンズに満たないタイムでも、何度か完走を繰り返しているとその項目に若葉マークが表示され、ライセンスの資格が得られるというもの。これだけでレースに参加できるし、賞金ももらえてしまうのだ。



▶ニコちゃん若葉のキッズプライズ。

『GT2』マニア ●上で紹介している新しい称号「キッズプライズ」にも、ちゃんと規定のタイムがある。通常はブロンズの規定タイムより3～4秒遅く設定されているが、試験の項目によっては30回完走しないと出現しないものもあり、実際に若葉マークを見る機会は少ないかもしれない（そこまで走りこめば普通はブロンズとれちゃうしね）。ちなみに前作のオールクリアデータをコンバートした場合は、今作の国内B級と国内A級が最初からキッズプライズ扱いとなる。

基本テクニック編
初心者から上級者まで、走る前に頭に入れておきたいポイントを解説!!

テクニック予習編 初体験のダートコース！ まずは2つのポイントを押さえて走れ!!

ダートトライアルは、前作にはなかったカテゴリー。最初は真っ直ぐ走ることすら困難なほど、路面は滑りやすいぞ。



◀ダートのコーナリングは、ドリフトが基本。グリップ走行はほぼ不可能だ。

ポイント1 ドリフトは早めのカウンターとアクセルワークがカギを握る！

コーナーでは、ハンドルを切ると同時にブレーキング。この直後、少し早いと感じるくらいに（テールが流れたと感じたら）カウンターを当て始め、そのままアクセルオンでドリフトしよう。



▶きついコーナーでは、ふくらみ過ぎないように速度を調節。



◀ドリフト中にアクセルを放すと、テールが滑るので注意。

ポイント2 連続した段差はこう走る!!

いくつかのダートコースに登場する、連続した大きな段差。ここへハイスピードで突っ込んだ場合、大きくジャンプして、その結果として着地後の車体が不安定になってしまうことが多い。これをスムーズにクリアするには、段差の直前でアクセルをオフにするのが一番確実な方法だ。しかしタイムをもっと縮めたいという上級者は、段差への進入角度を調節することで、解消できるはず。自分に合った方法を見つけよう。



中級テク

◀段差の頂上直前でアクセルを戻す。あまりジャンプせずに越えられる。



上級テク

▶飛び過ぎは、逆にタイムが悪くなる場合も。スピードの調節も必要。

テクニック復習編 駆動方式の違いによる挙動特性をチェック!!

『GT』経験者はすでに体験済みのクルマの挙動の違いを、ここでもう一度復習しておこう。今作にはRR（リアエンジン・リアドライブ）車も登場するが、まずは基本となる4タイプをおさえておきたい。走りのスタイルやコースとともに、自分のクルマを選ぶ際の目安にしてほしい。

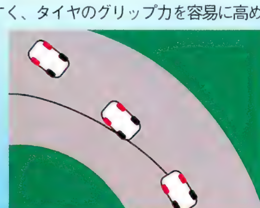
※右のイラストは各駆動方式のコーナリング特性を表しています。赤いタイヤが駆動輪です。

FF フロントエンジン フロントドライブ
代表例 HONDA シビック



●スピンしにくいアンダーステアタイプ

フロントにエンジンがあり、フロントのタイヤで駆動するＦＦ車は、クルマのパーツの中でも重たい部分が前に集中しているため、車体の前後重量配分は前よりとなっている。このためブレーキング時には、クルマの荷重が前方に移りやすく、タイヤのグリップ力を容易に高めることができる。しかし、コーナーの中盤で一気に加速しようとしたときには、フロントタイヤが前へ進もうとする縦方向の力と、曲がろうとする横方向の力の両方を受け持つことになり、フロントタイヤが外側に流れるアンダーステアが出やすくなる。



FR フロントエンジン リアドライブ
代表例 MAZDA RX-7



●ドリフト走行向きのオーバーステアタイプ

エンジンはフロント、駆動はリアのＦＲ車は、車体の前後重量配分が理想の50：50に近い。また、左右への舵取りをフロントタイヤが、加速減速をリアタイヤが分担しているため、前後のタイヤをバランスよく使うことができ、ステアリングはＦＦ車よりもコントロール性が高い。コーナーでは、加速時にリアタイヤが外側へ流れて（原因はＦＦのフロントタイヤと同じ）オーバーステアが出やすいが、これを利用することで、ドリフト走行が容易に行える。ただしアクセルが強すぎると、簡単にスピンしてしまうことも覚えておこう。

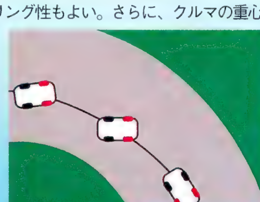


MR ミッドシップエンジン リアドライブ
代表例 TOYOTA MR-S



●高度なテクニックが要求される上級者向き

クルマの一番重いパーツであるエンジンを車体の中心に積み、リアタイヤで駆動するMR車。エンジンと駆動部分の位置が近いため、エンジンのパワーを無駄なく路面へ伝達でき、加速性能は高い。また、フロントが軽いため、ステアリング性もよい。さらに、クルマの重心が中央のため、ブレーキング時も車体は安定し、コーナリングの限界も高い。スポーツカーとしては理想的な条件ばかりで、特性を十分に把握すれば、荷重移動のみでコーナーを抜けることもできる。しかし一旦挙動が乱れだすと、立て直しは非常に困難になる。



4WD 4ホイールドライブ
代表例 MITSUBISHI ランサーエボリューション



●コーナーで抜群の安定性を発揮する4輪駆動

フロントとリア、すべてのタイヤが駆動する４WD車。エンジンはフロントに積まれている。４つのタイヤすべてが駆動することで、悪路走行時や、コーナリング時には抜群の安定性を発揮する。しかし、コーナリング時のタイヤの回転差を制御することが難しいことと、ＦＦ車同様にフロントタイヤが２つの機能を負担しているため、アンダーステアが出やすくなっている。ただし、最近の４WD車は、コーナリング時のタイヤの回転差を電子制御する仕組みを搭載しているものも多く、こうした欠点も解消されてきている。



初心者のための『GT』用語辞典

『GT２』をプレイするうえで、知っておきたい用語を解説。確認のためにもおさらいしておこう。

●**アンダーステアとオーバーステア**
コーナリング時に、ステアリングよりも外側へずれてしまう場合はアンダーステア、内側へ切れ込んでしまう場合はオーバーステアが出ているということ。

●**慣性ドリフト**
コーナーで、ブレーキングなどを使わず、慣性力のみで自然と発生するドリフトのこと。狙ってできれば上級者。

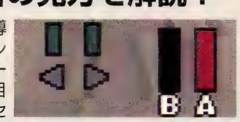
●**シケイン**
マシンのスピードを落とすために設置されている、左右のキツイ連続コーナー。

●**スローイン・ファストアウト**
コーナーへゆっくり入って、速く出ること。コーナリングは、これが重要。

●**クリッピングポイント**
コーナリングラインの一番イン側にとった地点。これがコーナーのイン側ギリギリに来るように走ると、理想的なライン取りとなる。クリッピングポイントが奥になるように走ると、必然的にスローイン・ファストアウトになる。

新要素「インジケータ」の見方を解説！

リプレイの新機能として、今作から導入されたインジケータ。これは、リプレイ中のマシンのアクセルワークやブレーキング、ステアリングの状態が、ひと目でわかるというもの。※ボタン（アクセルボタン）を一度押すとスピードメーターが（ターボ車はブーストメーターも）表示されるが、もう一度押すとインジケータが表示される。



▲Ａがアクセル、Ｂがブレーキ。ブレーキは、青がフットブレーキ、緑がハンドブレーキと色分けで表示。一番左がステアリングの状態。

『GT2』マニア ●キッズプライズをゲットする条件を一部（国際Ｃ級と国際Ｂ級）紹介。「試験：規定タイム/必要周回数」の順になっているぞ。IC-1:21秒7/20周、IC-2:20秒7/20周、IC-3:26秒9/20周、IC-4:25秒9/20周、IC-5:16秒/20周、IC-6:27秒5/20周、IC-7:20秒6/20周、IC-8:21秒/20周、IC-9:25秒/20周、IC-10:32秒/30周、IB-1:40秒/10周、IB-2:30秒/10周、IB-3:30秒/20周、IB-4:29秒6/20周、IB-5:22秒/20周、IB-6:26秒/10周、IB-7:25秒/20周、IB-8:25秒/10周、IB-9:29秒5/20周、IB-10:30秒/30周。

ライセンス攻略編

国内B級から国際B級まで ライセンスGETのコツを伝授！

※文中で「デモ」とあるのは、ライセンスのメニュー画面で見ることのできる「デモンストレーション」のことです。

何事もまずは基礎からみっちりと！

国内B級

ブレーキング、アクセルワーク、そしてコーナリングという初歩的なテクニックを学ぶことができる試験。なお、今回の記事ではマニュアルミッション、純正コントローラ（デジタル入力）を使用して攻略を行っている。

プレゼントカーはこれ！
スプーン　S2000
チューニングメーカーのスプーンが、S2000をベースに製作したチューンドモデル。（FR／273ps／1100kg）



B-1 徐々に4速までシフトアップ。900mの看板を越えて、2本目の車線が終わったあたりでブレーキング。そして3速、2速とシフトダウンしていく。マニュアルの場合、シフトアップやシフトダウンのタイミングによって誤差が生じるため、自分なりにタイミングを見極めよう。

B-2 ここも4速までシフトアップ。900mの看板がバックミラーの下にきたあたりでブレーキング。そしてB－1と同じ要領でシフトを3速、2速と落としていく。このB－2とB－3は、バックミラーと900mの看板の位置関係を目安にブレーキングしていこう。

B-3 4速までシフトアップ。バックミラーの下に900mの看板がきたあたりがブレーキングポイントだが、教習車がパワーのあるR34なので、B－2よりもやや早めに減速すること。ここもブレーキ後、シフトを3速、2速と落としていくことになる。

B-4 2速まで上げてアクセル全開。72～74km/hをキープしつつ、車体の右側が常に縁石の上に乗り上げている感じで旋回。ステアリングを小刻みに調整して、外にふくれないようにしよう。ネジコンなどアナログ入力の場合は、デジタル入力に比べ約1秒ほどタイムを縮めることも可能。

B-5 まず2速まで上げてから、徐々に右に移動して縁石に近づいていく。速度が110km/hになったあたりから✚キーを右に押したままにして、アクセルワークで旋回しよう。デモでは縁石に乗り上げたままだが、それではスピードが出ないので、縁石には乗り上げすぎないように。

B-6 この試験から黄色いガイドラインが登場。このラインに沿って走ることが基本となるが、クリッピングポイントを奥に取ればラインからはずれてもOK。3速まで上げて、右の縁石からライン上を通るようにして一気に左へ。ここはブレーキの必要はなく、常にアクセルベタ踏み。

B-7 スタート直前の画面が暗い間にシフトアップボタンを押して、そのままスタート（命名・シフトアップスタート。以後SUスタート。欄外参照）。そうするとスタート直後に自動的に2速へシフトアップする。4速まで上げて、縁石が切れる直前で一瞬ブレーキ。そこから左へ入ろう。

B-8 B－7の右コーナーバージョン。まずはSUスタート。4速まで上げて、左の縁石に乗り上げる。ガイドラインが縁石から離れて曲がり始めるあたりで一瞬ブレーキ。その後は右に切れ込んでアクセルオン。3速に落としてコーナリングしていく。

B-9 3速まで上げたら、その後はシフトチェンジしなくてもいい。最初の左コーナーは、ガイドラインが曲がり始めるあたりで一瞬ブレーキ。左に切れ込んでアクセルオン。右に曲がるタイミングは、左の縁石が画面から消えた直後で、ステアリングを調整しつつクリアしていく。

B-10 SUスタート。基本はB－9と同じで、ブレーキングポイントさえ把握していればOK。ガイドラインが縁石から離れたあたりでしっかりブレーキングして100km/hまで落とそう。次の右コーナーは思い切って右へ切れ込み、B－9同様ステアリング調整でクリア。

駆動系による挙動の違いをマスターしよう！

国内A級

国内A級は、FF、FR、4WDの挙動の違いを学ばせることに主眼を置いている。実際のドライバーなら、その違いを肌で感じていると思うが、クルマを運転したことのないプレイヤーは指で感じてほしい。

プレゼントカーはこれ！
コンセプトカー
ダッジ・バイパーの弟分に当たる「コパーヘッド」。アメリカンなオープン2シーター。（MR／220ps／980kg）



A-1 デモでは5速まで上げているが、ここは4速のままシフトアップしなくてもOK。ブレーキングポイントは800mの看板を越えて、3本目の線の手前。感覚的には2本目と3本目の真ん中あたりとなる。ブレーキング後は順次、3速、2速と下げていこう。

A-2 まずは4速まで上げる。600mの看板あたりから徐々に内側に寄っていく。そして900mの看板ぐらいでブレーキング。その後は最後まで✚キー左とブレーキを押しっぱなし。カリキュラムの解説やデモとやり方は違うが、このやり方のほうが簡単だ。

A-3 まずは5速まで上げる。左の縁石に入った直後でブレーキング。4速、3速と下げて、縁石が切れる手前（110km/hぐらいまで下がっていればいい）で右に曲がり始め、✚キーを押しっぱなしに。その後はアクセルベタ踏みで曲がり、ゴール前の直線は4速にシフトアップしよう。

A-4 まずSUスタート。左の縁石に入った直後にブレーキングし、3速にシフトダウン。ここもA3と同様に、減速は110km/hが目安で、ブレーキを離すと同時に、✚キー右を押しっぱなしでコーナリングしていく。アクセルベタ踏みでコーナーを抜けていこう。

A-5 ここは最後まで4速のままで、シフトチェンジはしなくてもいい。右の縁石に入って少し進んだあたりでブレーキングしながら左コーナーへ。130km/hまで落としつつコーナーを抜けよう。コーナリング時にアクセルを押すタイミングを少し遅らせることがポイント。

A-6 最初はSUスタート。ブレーキのタイミングはA5と同じだが、こちらはブレーキをかけている間に3速にシフトダウンし、左コーナーへ入っていくといい。感覚としては140km/h台で✚キー左を押して120km/h台でコーナリングという感じ。

A-7 まず4速にシフトアップし、ブレーキは縁石に入ってから。110km/h台に落とし、3速にシフトダウン。右コーナーを抜けたら、次の左コーナーへ入る前に少しアウトへ寄り、一瞬ブレーキングして左へ切れ込む。その後はアクセルワーク（100～110km/hを維持）で抜ける。

A-8 SUスタート。基本的にA7と同じだが、2つ目のコーナーは、しっかりブレーキングすること。そしてブレーキを押している間にコーナーへ進入（クリッピングポイントを奥に取る）し、アクセルベタ踏みで抜ける。直線では4速にシフトアップしよう。

A-9 まず4速にシフトアップ。縁石に入った瞬間にブレーキングしながら左に入り、2速（100km/h）に落としてアクセルワーク。コーナーを抜けたら、次の右コーナーのために左に寄っておく。アクセルベタ踏みで右コーナーへ進入し、縁石に乗り上げながらクリアしていく。

A-10 A9と同じコースのFR編。SUスタート。最初の左コーナーは、ブレーキを離してから左へ入っていく。コーナリング時は、アクセルを少し遅めに押すといい。次の右コーナーは、A9同様に右の縁石に乗り上げる感じで抜けていく。

『GT2』マニア ●シフトアップスタート（SUスタート）は、試験開始直後にタコメーターが振り切っている場合、シフトアップのロスをなくすための小ワザ。やり方は以下の通りだ。試験がスタートするまでの画面が暗い間にシフトアップボタンとアクセルボタンを押す。そして、この2つのボタンを押したまま試験の画面に切り替わると、自動的にシフトが1速上がった状態でスタートできる（もちろんマニュアルミッション時のみ可能）。なお、シフトアップボタンは、カリキュラム内容の説明画面から押したままでもOK。

コーナリングを極めて1ランク上を狙え！

国際C級

国際ライセンスともなると、より実践的なテクニックが要求される。この国際C級ではすべてのカリキュラムがコーナリング試験で占められ、複合、ブラインド、ヘアピン、シケインなど、『GT２』に存在するコーナーから代表的なものがピックアップされている。しかも、教習車のほとんどはFR。テールが流れやすいFR車だけに、ここでコーナリングの基礎を体で覚えていこう。なお、難易度はまだまだ序の口である。

プレゼントカーはこれ！

GTO LM Edition

三菱の本格スポーツカーとしてデビューしたGTO。このクルマはレーシング仕様なので、前作のスペシャルモデルと同一のものだと思われる。装備パーツは、サスペンションフルカスタマイズと、トランスミッションフルカスタマイズ。（４WD／623ps／1280kg）



IC-1

ココがポイント！

最初はSUスタート。ガイドラインは無視して中央を走り、ガイドラインに合流する少し前からブレーキング。３速90km/ｈまで落とし、アクセルオンで左コーナーに入って（多少早めに）いく。コーナリング時は常に✚キー左を押しっぱなしでOK。また、コーナリング時は、90～95km/ｈをキープしないと、立ち上がりでスピードが乗らなくなる。直線の伸びに響いてくるので注意。


▲ロングコーナーなので、奥にクリッピングポイントを取ろう。

IC-2

ココがポイント！

同じコースでも教習車が違うという毎度おなじみのパターンは、当然国際ライセンスにも登場。基本的には応用でこなし、どこが違うかということを把握することが大切だ。ここは、まずSUスタート。ブレーキングでは、３速100km/ｈが目安。スープラは、ＩＣ－１のロードスターよりパワーがあり、その速度まで落とすのに長いブレーキングが必要となるため、多少コーナーへの進入が遅くなる。


▲このあたりからブレーキング開始。しっかり減速しよう。

IC-3

ココがポイント！

コの字型のコーナーは、最初が重要。FR車だけに、コーナーを曲がったあとの挙動が乱れていると金カップはまず望めない。そこで、最初のコーナーのパターンを確立することが必須。ここは、まず３速にシフトアップ。右にある50mの標識の少し手前でブレーキング。２速100km/ｈに落として左に切れ込む。次の左コーナーは、進入タイムによるがアクセルワークで抜けられる。


▲２つ目のコーナーは、無難に曲がるなら減速のほうがいい。

IC-4

ココがポイント！

ここは、コースと教習車がIC－３とまったく同じ。しかも規定タイムまで同じなので、IC－３がラクラク突破できるようならここもラクに…と、思いがち。しかしここは壁に囲まれているため閉塞感（恐怖感）があり、心理面ではIC－３と同じ状況とはいえない。また、壁に接触すると減速してしまうため、金カップをゲットするには、壁に接触しないギリギリのラインが要求される。


▲まさに限界ギリギリの世界。壁にこするかどうかで結果が大違い。

IC-5

ココがポイント！

ここはシケイン攻略の試験。２つのコーナーのインとインを結ぶ直線的なコーナリングがポイントだ。まずSUスタート。最初のコーナーは、縁石の右側のグラベルと芝が重なるときにアクセルオフで左へ切れ込む。そして✚キーを離して、アクセルオン。次に左の縁石の暗い部分と明るい部分の境目あたりでアクセルオフ。縁石に乗り上げるように右コーナーへ。慣れればアクセル全開でいける。


▲最初のコーナーは、ここから左へ切れ込んでいこう。

IC-6

ココがポイント！

IC－５と同じコースのロングバージョン。前半はIC－５と同じなので割愛するが、シケインは直線的に抜けるようにするとタイムの短縮にもつながる。このコースのポイントは、最後の右コーナー。ここは、左の縁石が画面から消えるあたりでブレーキング。３速130km/ｈまで減速して右のコーナーへ切れ込んでいく。このコーナーはそのまま130km/ｈ前後を維持してクリアしていこう。


▲最後の右コーナーのブレーキングポイントはココ。

IC-7

ココがポイント！

高速シケインとヘアピンが連続する難所だが、もっとも重要なのはシケインでもヘアピンでもなく、シケイン後のブレーキングポイントだ。シケインはアクセル全開で縁石に乗りつつ直線的に抜けていく。ブレーキングポイントは右にある標識が目安だが、ここで車体が安定していないとコースアウトしてしまうので、車体の制御を心がけよう。減速は２速80km/ｈまで。ヘアピンはアクセルワークで。


▲縁石に乗り上げたあと、右の標識を目安にブレーキング。

IC-8

ココがポイント！

IC－７と同じ試験だが、教習車はＳ2000。FRでパワーもあるため、ブレーキングポイントでの車体制御はIC－７のセリカ（FF）より難しい。また、ブレーキング時に車体を安定させないと、テールが流れてしまうので、シケインは直線的なラインで、右の縁石にかなり乗り上げる感じでいくといいだろう。はっきりいってポイントはここだけと言えるほど。なお、最初はSUスタートで。


▲シケインでは縁石にこれぐらい乗り上げてもOK。

IC-9

ココがポイント！

ブラインドコーナーが連続する市街地コース。３つのコーナーは先の見通しがきかないので、まずはコーナーの角度を把握しておこう。最初のコーナーは、アクセルベタ踏みでクリア。２つ目のコーナーは、左にある街灯が画面から消える直前がブレーキングポイント。３速120km/ｈまで落とし、ブレーキングのあと少ししてから左へ。３つ目のコーナーは、アクセルベタ踏みで縁石めがけて曲がる。


▲２つ目のコーナーは、左の街灯を意識してブレーキング。

IC-10

教習車はパワーのあるコルベット。コーナーでは一気に減速することが必要だ。まず最初の右コーナーは、左の50mの看板でブレーキングし、２速110km/ｈまで減速。次の右コーナーは、アウトインアウトで抜け、３速にシフトアップ。右側に寄り、次の左コーナーは左の縁石を強引に抜けていく。最後のヘアピンは横断歩道を目安にブレーキング。２速70km/ｈまで落とし、その後はアクセル全開。

ココがポイント！


▲２つ目の右コーナーは、ノーブレーキでアウトインアウト。


▲３つ目のコーナー。左の縁石に乗り上げ強引に抜ける。


▲最終コーナーのブレーキングポイントは、横断歩道を目安に。

『GT2』マニア

●ライセンス攻略で紹介しているプレゼントカーは、前作同様、各ライセンスの全カリキュラムを金カップで合格すると手に入れることができる。ボディカラーについても、何色か存在することが確認済みだ。どのカラーが出るのかは今回もランダムなので、すべてのボディカラーを揃えるとなるとかなり苦労しそう。でも、国内B級プレゼントのスプーンＳ2000を例にすると、市販のＳ2000が６色あることから、これも６色あるのでは？　と推察される。このあたりの詳細は、今後も追求していくぞ。

ダートコース登場！ スラロームにも挑戦！

国際B級

ついにダートが登場。しかし、この２つのダート試験は基本的にダートに慣れるためのもので、合格（銅）の規定タイムはそれほど厳しくない。また、特殊なコースであるスラロームも低速・高速の２種類。これはあまり実践的な試験とはいえず、前作のスペシャルテクニック（Ａ－７・グルグル回る試験）に似たようなものだ。国際Ｂ級はバラエティ豊かな構成になっていて、単純に合格するだけなら息抜き的な感じさえする。でも金は…難。

プレゼントカーはこれ！

CR-Xデルソル LM Edition

市販のデルソルはFFだが、このクルマはMR。レーシングモディファイ済みで、装備パーツはＩ－ＣプレゼントのGTOと同じく、サスペンションとトランスミッションのフルカスタマイズ。これも前作のプレゼントカーにありましたね。（MR／626ps／890kg）



IB-1

前半は直線だけだが起伏によって車体が跳ねる点に注意。グリップ走行などが不可能な、ダート特有のコーナリングに慣れる試験だ。まず最初はSUスタート。直線はアクセル全開で６速までシフトアップ。最終コーナーは右側の看板の[4]と[3]の間でブレーキ。４速150km/ｈまで下げる。コーナーでアウトに寄れない場合はアクセル全開。滑り始めたらステアリングワークで対処しよう。

ココがポイント！



▲看板[4]と[3]の間でブレーキング。しっかり減速すること。

IB-2

左→右→左とコーナーが続くダートコース。連続でコーナーをクリアしていかなくてはならないが銅の規定タイムは意外に易しい。ここは、まずSUスタートし、その後４速に上げる。そして左コーナーのインへ寄り、ブレーキで２速に落とす。コーナーの曲がり方は、アクセルをふかしてテールスライド→カウンターを当ててコーナー脱出。この手順で３つのコーナーをクリアしていけばいい。

ココがポイント！



▲必要以上にカウンターを当てると、操作の反応が少し遅れる。

IB-3

FF車でＳ字コーナーをクリアしていく試験。まず４速にシフトアップして左側に寄る。最初の右コーナーは縁石の入口でブレーキをかけ３速120km/ｈに。デモではその後、２速に落としているが、ずっと３速のままでＯＫ。シフトチェンジしないぶん速度の安定性が増す。左コーナーは、直前で一瞬アクセルをオフにして切り込んでいく。アクセルワークで105km/ｈ以上を維持して抜けていこう。

ココがポイント！



▲ブレーキングポイントは１カ所。縁石の入口を目安に減速しよう。

IB-4

IB－３と同じコースをライセンス試験初登場のＭＲ車でクリアする。ＭＲ車はすべりやすいので、ムリなカウンターは禁物だ。最初のコーナーのブレーキングポイントはIB－３と同じく縁石の入口。３速120km/ｈ まで落とすこと。このとき状況を見て✚キーから指を離し、ある程度慣性にまかせるといい。なお、ここもIB－３同様、最初のコーナーで３速に落としたら最後まで３速でＯＫ。

ココがポイント！



▲左コーナーのクリッピングポイント。セクター表示も参考に。

IB-5

タイトなターンとゆるやかなコーナーが続く複合コーナー。教習車はハイパワーのＦＲマシンなので車体の安定を心がけよう。ここはまず４速にシフトアップして、右側にある50mの看板を目安にブレーキング。３速150km/ｈに落として左コーナーに突入。その後、右の縁石に少し乗り上げたところで左へ切り込みブレーキング。120km/ｈまで減速し、コーナーを立ち上がったら３速にシフトアップ。

ココがポイント！



▲ちょっとわかりにくいが、２つ目のブレーキングポイントはココ。

IB-6

スラロームのコツとしては、アクセルを離しているときに曲がり、アクセルを押して速度の維持と車体を安定させるというのが基本。また、ブロックを越えてから車体の向き（角度）を変えるのではなく、車体の向きを変えてからブロックを越えていくことも重要。ここでは、パワーが小さいFF車を使用しているので、このあとのIB－８のためにも基本をしっかりとマスターしておきたい。

ココがポイント！



▲アクセルのオンオフと、切り返しのタイミングに注意しよう。

IB-7

右→左と続く複合コーナーを、ハイパワー４WDマシンでクリアしていく試験。ここは、まず左に寄っておき、縁石の入口でブレーキング。３速150km/ｈまで減速する。右のコーナーは縁石に乗り上げるようにやや強引にショートカットでクリア。次の左コーナーは、左の縁石の手前でブレーキング。２速85km/ｈまで落とし、しばらく何もしないで曲がっていく。直線では３速にシフトアップ。

ココがポイント！



▲最初の右コーナー。縁石の上には、これぐらい乗り上げる。

IB-8

スラロームの基本はIB－６で練習済み。だが、ここの教習車は245馬力のＳ2000（FR）なので、IB－６のプジョー（FF、101馬力）とは操作感覚が大きく異なる。スピードが速く、曲がるタイミングが徐々にずれていくので、アクセルのオンオフをリズミカルにポンポンと繰り返し、一定の速度をキープすること。これで銅は取れるはず。ちなみにスラロームはネジコン使用が圧倒的に有利。

ココがポイント！



▲最初はアクセルベタ踏みでスイスイと。後半は慎重に。

IB-9

ここは最初のシケインからヘアピンまで、高速コーナリングで一気にクリアしていく。まず最初はSUスタート。徐々に左に寄り、トンネルの出口の色が変わっている部分を目安に右コーナーへ突入。すると自然に左コーナーの縁石が近づいてくるので、左の縁石をトレースする感じでコーナーを曲がっていく。次の左コーナーに対しては、右の縁石が消える前にブレーキ。３速125km/ｈまで減速。

ココがポイント！



▲最終コーナーは、この右の縁石が消える前がブレーキポイント。

IB-10

誰もが一度は空を飛ぶ、というより落っこちた経験があるはずのコークスクリュー。まず最初のキーポイントは坂上のブレーキポイント。何も目印がないように思われるが、右側に[3]の看板が見えたときがベスト。２速90km/ｈまで落とし、テールがすべらないようにコーナーを下っていく。そして、直線で３速にシフトアップ。最終コーナー手前からアクセルワークでコーナーへ進入しよう。

ココがポイント！



▲最初のブレーキポイント。右側にある３の看板を意識しよう。



▲アクセルをふかしすぎないように、コークスクリューをクリア。



▲最終コーナーは、ノーブレーキ。アクセルワークでクリアしていこう。

グランツーリスモ2

『GT2』マニア ●リプレイの視点は、今作では９種類も用意されている。まず、リプレイが始まるとデフォルトで流れる次々と視点が変化するタイプが１つ。このときに◎ボタンを押すと、ドライバー視点に変化。ここからは◎ボタンを押すごとに、後方視点→遠めの後方視点→真上からの視点→バックミラー視点→左のフロントタイヤ視点→右のフロントタイヤ視点→左のリアタイヤ視点→右のリアタイヤ視点、そしてドライバー視点へと戻る。この◎ボタンでチェンジする各視点から、最初の視点へ戻す場合は◎ボタンでＯＫ。

アーケード攻略編 ライセンスクリアで出現する全51コース（リバース含む）に挑戦！

アーケードディスクは、レースの難易度とクラスが選択できるようになっているが、勝つと手に入る特典（隠しカーとリバースコース）はレースの難易度によって異なる。クラスは自分の好きなものを選んでプレイしよう。

ライセンスクリアでコースが増える！

アーケードで最初から走れるコースは、オンロード3つとダート1つの計4コース。コース数を増やすには、GTディスクでライセンス試験をクリアしていくのだ。下の表をチェック！



◀2枚のディスクを交互にプレイ。

ノーマル1位で隠しカーをゲット！

隠しカーはノーマルかハードの1位で1台ずつ使用可能に。特にアナウンスはなく、選択画面に増えているので注意しよう。なお、ハードで1勝かノーマル5勝以上でリバースコースが出現。



◀隠しカーは計21台用意されている。

アーケードディスクでプレイできるコースリスト

下の表は、アーケードディスクでプレイできる全コースのリスト。基本的にダートコースは敵車のいないタイムアタックになっているため、隠しカーは用意されていない（オンロードだがタイムアタックのみの「Motor Sports Land」と、「Autumn Ring Mini」も同様）。ダートコースはリバースの扱いもオンロードとは異なり、コース選択画面では1つの独立したコースとして表示される。なお、下の表でピンク色になっている部分がダートコースである。

必要ライセンス	コース名	リバースの有無	隠しカーの有無	ワンポイントアドバイス	オススメ車種
なし	Tahiti Road	○	○	ブレーキングはU字コーナーの2カ所のみ。あとはアクセルワークで抜けよう。極端な減速は命取りだ	HONDA S2000
	Midfield Raceway	○	○	勝利のカギはトンネル前、高速で下りながらのシケインとヘアピン。きっちりブレーキングしてヘアピンへ	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION ⅥGSR
	High Speed Ring	○	○	難所は複合コーナー。上の3つ目の看板で160km/hまで減速し、コーナーは120km/hでアウトからインへ	CHEVROLET CORVETTE Coupe
	Tahiti Dirt Route 3	—	—	ダートの基本走行を覚えるための要素がほぼ詰まったコース。ダート特有のコーナーワークを覚えよう	—
国内B級	Super Speedway	×	○	高出力カー・アメ車の独壇場。2つ目の小円コーナー進入時に軽くブレーキング。あとはアクセルベタ踏みだ	CHEVROLET CORVETTE Coupe
	Seattle Short Course	○	○	最初のコーナーは減速してインベタをキープ。あとは円を描くように縁石→縁石をトレースしていこう	NISSAN SKYLINE GT−R V-Spec
	Rome Short Course	○	○	タイトなコースではないが、ブラインドコーナーは確実なブレーキングと早めの立ち上がりが重要	Ford Mercury COUGAR
	Smokey Mountain South	—	—	要所要所にジャンピングポイントが点在するこのコース。クルマの制御力が問われる	—
国内A級	Red Rock Valley Speedway	○	○	ぶっとびベタ踏みコースに見えるがコーナーワークが重要。バンクを使ってコーナー出口はアクセル全開	MAZDA RX-7 Type RS
	Seattle Circuit	○	○	ストップ&ゴーのかなりトリッキーなコース。AT使用の人もコーナーはできればMTで攻略したい	NISSAN SKYLINE GT−R V-Spec
	Rome Circuit	○	○	ブラインドコーナーの応酬。L字、U字コーナーはなめらかなライン取りを心がけよう	Ford Mercury COUGAR
	Green Forest Roadway	—	—	大きなコーナーとコーナーがつなぎ合わさって1つのコースになったようなダートコース	—
国際C級	Grindelwald	○	○	キモはシケイン。U字手前と最終コーナー手前のシケインはクルマの挙動を乱さず高速で抜けよう	HONDA S2000
	Laguna Seca Raceway	×	○	全体にコーナーは早めのブレーキングを。コークスクリューはアウトからスムーズに進入しよう	NISSAN SKYLINE GT−R V-Spec
	Apricot Hill Speedway	○	○	最初の複合コーナーは、まずインをカットしてからアウトに向かいブレーキング。直線的なターンがキモ	NISSAN SKYLINE GT−R V-Spec
	Motor Sports Land	×	—	画面のコース表示の通り、すごく小さな超ショートコース。タイムアタック専用	—
	Smokey Mountain North	—	—	大きなコーナーとストレート区間の組み合わせの高速ダートコース	—
国際B級	Trial Mountain Circuit	○	○	トンネルを抜けた後のスプーンコーナーは、前作同様壁こすりで曲がったほうが立ち上がりのロスが少ない	Plymouth PT Spyder
	Clubman Stage Route 5	○	○	トンネル内の第1コーナーはアクセルワークでインをキープ。最終コーナーはコース幅を目いっぱい使おう	NISSAN SKYLINE GT−R V-Spec
	Grand Valley East Section	○	○	何はなくても第1コーナーを制覇。車体をうまくコントロールしながらブレーキングでコーナーを抜けよう	HONDA S2000
	Tahiti Maze	—	—	ゆるやかなコーナーとタイトなショートコーナーが組み合わさったトリッキーなダートコース	—
国際A級	Grand Valley Speedway	○	○	ヘアピンが続くが、2番目のヘアピンのほうが制御が難しい。インから入ってコーナーを抜けよう	HONDA S2000
	Special Stage Route 5	○	○	ブラインドコーナーが多く見通しが悪いが、難易度は高くない。まずはコースレイアウトを覚えよう	Ford MUSTANG SVT COBRA
	Autumn Ring	○	○	MT車はメリハリのあるギアチェンジを、AT車は立ち上がりを意識したブレーキングを心がけよう	HONDA S2000
	Pikes Peak Hill Climb	—	—	タイトなヘアピンが点在するヒルクライムコース。ほぼ舗装が施されており地面のバンピー差は少ない	—
非公開	Test Course	×	○	バンクコーナーはアウトから進入し、クリッピングポイントがコーナーの中心にくるように抜けよう	CHEVROLET CORVETTE Coupe
	Deep Forest Raceway	○	○	第1コーナーのあとのルーズコーナーの連続はスピードを抑えてアクセルワークで抜けよう	CHEVROLET CORVETTE Coupe
	Rome-Night	○	○	コース終盤、上りの後のU字がポイント。S2000ならアウトから鋭角に進入してフルブレーキでOK	HONDA S2000
	Autumn Ring Mini	○	—	タイムアタック専用。Cクラスのクルマにちょうどいい大きさのコース	—
	R Tahiti Dirt Route 3	—	—	Tahiti Dirt Route 3のリバースコース。新たなコースとしてレイアウトを覚えよう	—
	R Smokey Mountain North	—	—	Smokey Mountain North のリバースコース	—
	Pikes Peak Downhill	—	—	Pikes Peak の下りコース。ヘアピンの攻略がポイント	

現時点で公開できるアーケードディスクの隠しカー

ここでは国際C級ライセンスで登場する各コースで1位になると現れる12台を紹介。

PEUGEOT 306 RALLY CAR
出現コース：
Tahiti Road
（FF/225ps/1160kg）



DAIHATSU storia X4 RALLY CAR
出現コース：
Midfield Raceway
（4WD/155ps/840kg）



RENAULT Clio sport V6 24V
出現コース：
High Speed Ring
（MR/253ps/1250kg）



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION Ⅳ RALLY CAR
出現コース：
Super Speedway
（4WD/280ps/1350kg）



ASTON MARTIN V8 Vantage
出現コース：
Seattle Short Course
（FR/558ps/1990kg）



VENTURI ATLANTIQUE 400 GT
出現コース：
Rome Short Course
（MR/414ps/1150kg）



MINI Cooper 1275S MK1 (RALLY CAR)
出現コース：Red Rock Valley Speedway
（FF/75ps/700kg）



The New Dodge VIPER GTS
出現コース：
Seattle Circuit
（FR/456ps/1531kg）



RUF CTR 2
出現コース：
Rome Circuit
（4WD/580ps/1380kg）



Volkswagen GOLF RALLY CAR
出現コース：
Grindelwald
（FF/225ps/1238kg）



TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR
出現コース：
Laguna Seca Raceway
（4WD/255ps/1350kg）



JAGUAR XKR Coupe
出現コース：Apricot Hill Speedway
（FR/375ps/1840kg）



次号予告

徹底攻略第2回

最速の称号をキミに!!

次号は大増ページでお贈りする徹底攻略第2弾！　お待ちかねのライセンス攻略も国際A級クリアはもちろん、さらにその先を見据えた完全版でお届けします。スペシャルイベントやGTリーグをはじめとする多彩なレースイベントももちろんフォロー！　全ユーザー必見の内容に期待してください!!

『GT2』マニア

●DPS＋DPS−D合同で、『GT2』の誌上選手権を行うことが決定!!　詳しいルールや使用コースなどは、12月15日発売のDPS−D27と、12月24日発売のDPSVol.131で大々的に発表する予定だ。前作でも開催され、レベルの高い記録がしのぎを削ったDPSの誌上選手権。今から腕を磨いて、全国の強敵相手にキミの走りを見せつけてやろう。たくさんの応募を待っているぞ!!

ブロッコリーこの冬の新作トレーディングカード!



OVAで大人気の「菜々子解体診書」がトレーディングカードになりました。美少女看護婦、七千草菜々子の“セクシー”も“キュート”も“ドジっぷり”も全てをカードの中に押し込んだ、カードの形をした“解体診書?”です。

SPカード(1:6パック)/9種類
レアカード(1:1パック)/9種類
ノーマルカード/90種類

「当たりカード」が入っていたら菜々子のナイスバディが動く「セクシーアクションカード」をもれなくプレゼント!!
※応募締切:2000年6月末まで
※詳しい応募方法は商品を御参照ください

nanako kaitai shinsyo medical comedy love action
菜々子解体診書

ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション
菜々子解体診書
12月23日発売

全部で108種類 1パック10枚入り 1BOX15パック入り 通販価格5850円



この秋に各ゲーム誌上で話題を独占したトラップアドベンチャーゲーム「リバイヴ～蘇生～」がトレーディングカードで登場します。キャラクターデザインは魅力ある美少女イラストで有名な、うめつゆきのり氏。今回のトレーディングカードでもその魅力が十分に再現されています。

SPカード(1:8パック)/9種類
レアカード(1:1パック)/18種類
ノーマルカード/108種類

1パックに必ず1枚、透明感の綺麗なクリアカードが入っている!!

ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション
リバイヴ…~蘇生~
12月23日発売

全部で135種類 1パック10枚入り 1BOX15パック入り 通販価格6000円

REVIVE… リバイヴ ～蘇生～

アクエリアンコロシアム3
AquarianAge 3 Colosseum

まずは予選大会を勝ち抜け!

各地で行われる予選トーナメントを勝ち抜くと、上位3名までが全国大会決勝トーナメントに出場できるぞ!予選を開催する店舗は、随時追加される予定です。雑誌広告・ホームページなどで、情報を随時公開していきます。ご期待下さい。

決勝トーナメントに出場!

開催日●2000年1月30日(日)

「双児宮の鏡 杯」決勝トーナメント 開催!

会場●東京・池袋サンシャインにて当日開催の「デジキャラフェスティバル3」内(一般参加者のご入場には別途「デジキャラフェスティバル3」の入場料が必要となります。)

優勝者には時価30万円の盾+豪華賞品、成績優秀者にも豪華賞品を進呈。さらに、参加者全員に参加賞(PRカード)を進呈します。

当日は講習会を開催!初心者の方もお気軽にご参加下さい!!

マルチ対戦型トレーディングカードゲーム アクエリアンエイジ

チャンス、再び!

11月23日の池袋サンシャインで行なわれた決勝トーナメントにて幕を閉じたアクエリアンコロシアム2

この大いなる闘いで敗れ散っていった数多のマインドブレイカー達に新たなるチャンスが訪れる

アクエリアンコロシアム3

新たなるカードを加えた己のデッキと——実力でこのチャンスをつかみ取れ!

◆北海道ブロック
北海道・旭川市 TCG SHOP グリフォン 0166-35-2004 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
北海道・札幌市 イエローサブマリン 札幌店 011-213-6003 第1回 1月22日(土) 第2回 1月23日(日)
北海道・札幌市 フューチャービー 平岸 011-821-1189 第1回 12月23日(祝) 第2回 1月23日(日)
北海道 札幌市 おもちゃの平野 TVゲームステーション 琴似駅前店 011-615-8282 第1回 1月8日(土) 第2回 1月22日(土)

◆東北・北陸ブロック
宮城・仙台市 [illegible] 022-716-2021 第1回 12月12日(日) 第2回 1月9日(日)
福島・郡山市 シーガル郡山店 024-921-6450 第1回 1月16日(日) 第2回 1月23日(日)
石川 金沢市 フューチャービー 金沢 076-222-9260 第1回 12月23日(祝) 第2回 1月15日(祝)

◆関東ブロック
群馬・高崎市 フューチャービー 高崎 027-330-3525 第1回 12月19日(日) 第2回 1月23日(日)
栃木・佐野市 トマトクラブ 佐野店 0283-22-9587 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
埼玉・北本市 ポニーランド 北本店 048-593-0398 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
埼玉・上尾市 ポニーランド 上尾店 048-776-3002 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
千葉・千葉市 イエローサブマリン 千葉店 043-227-5388 第1回 12月11日(土) 第2回 12月12日(日)
千葉・八千代市 フューチャービー 八千代台 047-486-1057 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
東京・千代田区 アニメショップ コミット 03-3257-8815 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
東京・千代田区 フューチャービー 水道橋 03-3296-8333 第1回 12月19日(土)
東京・町田市 イエローサブマリン 町田 042-739-6966 第1回 12月26日(日) 第2回 1月9日(日)
東京・豊島区 イエローサブマリン 池袋 03-5953-5808 第1回 1月15日(祝) 第2回 1月22日(土)
東京・千代田区 ゲーマーズ 本店 03-5298-4588 第1回 12月5日(日) 第2回 12月12日(日) 第3回 12月19日(日) 第4回 1月9日(日) 第5回 1月16日(日) 第6回 1月23日(日)
東京・新宿区 イエローサブマリン 新宿 ハイパーアリーナ 03-3352-2429 第1回 12月12日(日) 第2回 1月23日(日)
東京・渋谷区 イエローサブマリン 渋谷 03-5489-9890 第1回 12月18日(祝) 第2回 1月8日(祝)
東京・立川市 ファミコンくん 042-525-8461 第1回 12月28日(火) 第2回 1月22日(土)
東京・八王子市 マジックフォーチュン 八王子店 0426-44-1910 第1回 1月8日(土) 第2回 1月23日(日)
神奈川・川崎市 フューチャービー 川崎新城店 044-766-6225 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)

長野・岡谷市 TSUTAYA 岡谷店 0266-23-0623 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
山梨・甲府市 ほびぃしょっぷ げーむ屋さん 055-253-4660 第1回 12月11日(土) 第2回 1月8日(土)
静岡・浜松市 フューチャービー 浜松 053-460-6777 第1回 12月11日(土) 第2回 1月9日(日)
静岡・清水市 フューチャービー 清水 0543-48-9835 第1回 1月9日(日) 第2回 1月23日(日)
愛知・名古屋市 おもちゃのメルヘン 052-877-0909 第1回 1月16日(日)
愛知・名古屋市 オン・ザ・フィールド 名古屋 052-261-2651 第1回 12月19日(日) 第2回 1月22日(土)
愛知・名古屋市 フューチャービー 名古屋 052-269-2721 第1回 12月26日(日) 第2回 1月23日(日)
福井・福井市 ファミコンランド 福井店 0776-24-8612 第1回 12月11日(土) 第2回 1月8日(土)
福井・福井市 じっぷじっぷ 春江店 0776-35-9400 第1回 12月23日(祝) 第2回 1月16日(日)
福井・福井市 じっぷじっぷ 文京店 0776-25-0506 第1回 12月19日(日) 第2回 1月9日(日)

京都・京都市 フューチャービー 京都 075-803-0520 第1回 12月26日(日) 第2回 1月15日(祝)
京都・京都市 肯久屋書店 漫画館 京都店 075-254-3555 第1回 12月19日(日) 第2回 1月16日(日)
大阪・大阪市 イエローサブマリン 大阪日本橋2号店 06-6635-4662 第1回 12月24日(金) 第2回 1月23日(土)
大阪・大阪市 カードショップ パンゲア 06-6764-7111 第1回 12月12日(日) 第2回 12月23日(祝)
滋賀・大津市 ゲームプラザ元気302 077-574-2502 第1回 1月9日(日) 第2回 1月23日(日)

広島・広島市 プレイスペース 広島 082-295-0035 第1回 12月12日(日) 第2回 1月8日(土)
山口・徳山市 フューチャービー 徳山 0834-32-6296 第1回 1月16日(日) 第2回 1月23日(日)
愛媛・南宇和市 まじっく 0895-73-1595 第1回 12月12日(日) 第2回 1月23日(日)
徳島・徳島市 おもちゃの桃屋二軒屋店 088-652-5255 第1回 1月16日(日) 第2回 1月23日(日)
高知・高知市 Freaks 088-825-4914 第1回 12月12日(日) 第2回 1月16日(日)

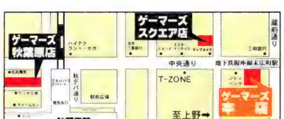
◆九州ブロック
福岡 福岡市 ゲーマーズ博多店 092-434-6868 第1回 12月5日(日)
鹿児島 鹿児島市 トレカの店 099-250-9319 第1回 1月16日(日) 第2回 1月23日(日)

※日程・内容・会場等は予告なく変更される場合がございます。※参加条件・開催日時等の詳細は各開催店舗まで お問い合わせ下さい。この大会では本製品版およびエクスパンション(拡張版)を使用します。β版は使用できません。ご了承下さい。

毎週月・水曜日更新アクエリアンエイジホームページ●http://www.aquarian-age.org/

ゲーマーズ松戸店はコントンタウン閉鎖にともない12/26に閉店致します。御愛顧下さった皆様有難うございました。

本店OPEN!
ゲーマーズ本店 OPEN/10:00~19:30 TEL/03-5298-4588 千代田区外神田4-7-1 新東ビル



秋葉原店 OPEN/10:30~19:30 TEL/03-5298-2015 千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00~20:00(日・祭11:00~19:00) TEL/03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル



池袋店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



新宿店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



松戸店 OPEN/11:00~21:00 TEL/047-394-8247 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F



横浜店 OPEN/10:30~20:00 TEL/045-317-4321 神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F



長野店 OPEN/11:00~20:00 TEL/026-266-7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)



ただいま大人気発売中！でじこといっしょに楽しいメールライフがすごせます！

ブロッコリーのホームページで体験版配布中！

デ・ジ・キャラットメールソフト

でじこのこべや

ウインドウズ95/98 NT Workstation 4.0対応

おトクだによ！
特製マウスパッド
特製レターセット
特製切手型シール
三大ふろく付

推奨環境 SMTPおよびPOP3サーバのみ対応
詳しくはご契約されているプロバイダーにお問合せ下さい

メモリ:32MB以上　ハードディスク:30MB以上（フルインストール時60MB）CPU:ペンティアム133Mhz以上　グラフィック:640×480以上・65535色以上　サウンド:PCM対応サウンドボード　マウス・CD-ROM必須インターネットメールが使える環境

アップデートもブロッコリーHPで配布中！
http://www.broccoli.co.jp/

CD-ROM2枚組
通販価格:6100円

ブロッコリー・ハイブリッドカードコレクション

Di Gi Charat Part.2

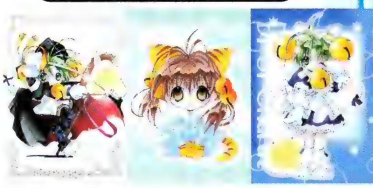
デ・ジ・キャラット　パート2

絶賛発売中

テレビや雑誌で大活躍のデ・ジ・キャラットにトレーディングカード第2弾が登場!コゲどんぼ氏がかきおろしたイラストの数々&ただいまオンエア中のTVCF第2弾が収録されています。スペシャルカードはこのトレカのためのかきおろしイラストを使用。パート1と連番になっているので要注意だ。

豪華プラスチック仕様

全部で 102 種類	1パック7枚入り 1BOX15パック入り **通販価格:5400円**





限定2000体!まねきでじこ

ゲーマーズでしか手に入らないデ・ジ・キャラットまねき猫。福福しい表情がとてもなごみます。**ゲーマーズ店頭販売&12月24・25・26日のコミケ会場のみの販売**となります。

※写真は試作品です。実際とは異なる場合がございます。

新発売・座ぶとん付・陶器製
本体価格2000円
※この商品は通販対象外です。



みれにあむ招福企画

デ・ジ・キャラットシャーペンなど

右写真のかわいいヘッドフィギュアの付いたシャープペンシルと、ボールペンが各々発売中。嫌いな勉強やレポートも楽しくなるグッズです。

新発売
- **デ・ジ・キャラットシャーペン**
- **デ・ジ・キャラットボールペン**
- **プチ・キャラットシャーペン**
- **プチ・キャラットボールペン**

通販価格各500円



●デ・ジ・キャラット

プチ・キャラット●

！ でじこのこべや拡張版発売決定！

「でじこのこべや」の拡張セットが**2000年2月3日**に発売決定!今度はうさだヒカル(ラ・ビ・アン・ローズ)がきみのパソコンにお邪魔するぞ！

12月18日ついに発売！デ・ジ・キャラット画集

クリアケース+キルティングバッグにパッケージされた豪華な装丁
A3サイズ折り込みポスター7枚付き！

このイラストが表紙を飾るぞ！



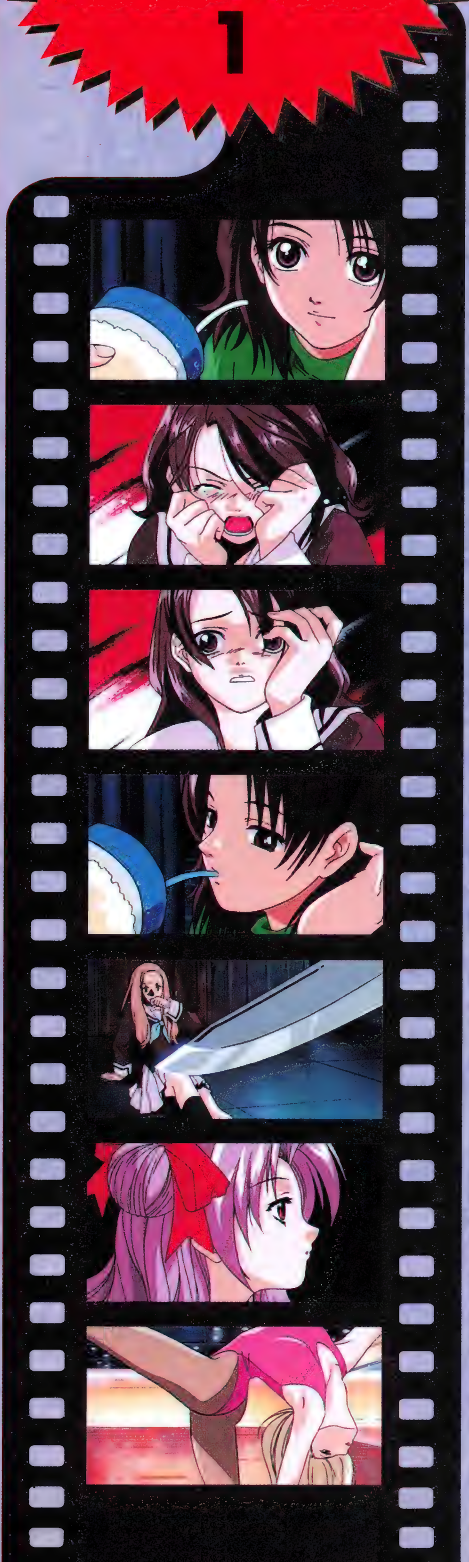
ゲーマーズ各店舗(12/18発売予定)
コミックマーケット57会場にて販売
A4サイズ・200ページ予定

限定数5000冊
通販価格5250円

キャラクターデザイナーコゲどんぼ氏のデ・ジ・キャラットイラストワークスの集大成!これまで商品化されたイラストのほか、痒いところまで手が届くような細かいカットまで、本当にすべてを収録。もちろんこの画集用に描きおろすイラストもあり!気になる装丁も、デ・ジ・キャラットをイメージした**クリアケース入り&キルティングバッグ入り**で超キュート!これは絶対買いだ!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

幻想 最新ビジュ







1つの事件に秘められた、4つの真実とは!?

オープニングムービー初公開!!

ゲームのオープニングに流れるアニメーションムービーが、ついに完成!! ここでは、そのムービー画面から、一部のカットを先行独占公開するぞ！ それぞれのヒロインたちの魅力を引き出しつつ、ミステリー風味にまとめあげた幻想的なアニメーションになっているのだ。ちなみに、このオープニングムービーで流れる主題歌は、ヒロインの1人である園栖みこと役の川澄綾子さんが歌っているのだ。

※画面は開発中のものです。

のアルテミス

アル満載で贈る『幻想のアルテミス』最新情報！

数々のトップクラスのアイドルを送り出してきた名門芸能専門学校、生駒アクトレススクールで起きた、女生徒の自殺騒動。その背後に隠された4つの真実を導き出す恋愛推理AVG『幻想のアルテミス』。今回は、新たに判明したシナリオ分岐の秘密をはじめ、最新情報を独占公開！



4つのストーリーに4人のヒロインが登場し、まったく異なる4本の恋愛推理AVGがまとめて楽しめる『幻想のアルテミス』。届いたばかりの最新ビジュアルを交えながら、システムとストーリーを再チェック!!

幻想のアルテミス
Actress School Mystery Adventure

1/27 AVG	▶¥6,800(予) ▶翔泳社
	▶MC(1ブロック)

SYSTEMCHECK ●ゲームシステムをおさらい●

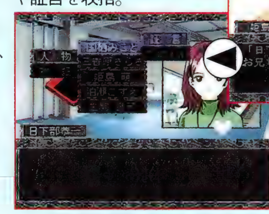
ゲームは、基本的にイベント→会話&調査→イベントの流れを一日分とし、これを繰り返していくことになる。メインとなる会話&調査の部分で、学園内を移動して証言や証拠を集め、それらの内容を検証していくことで物語が展開していくのだ。会話や調査は、話したい（調べたい）対象をクリックするだけの簡単操作なので、推理だけに集中することができるぞ。



移動
◀まずは学園内のさまざまな場所を移動していくのだ。



会話
▶会った人と会話し、証拠や証言を収拾。



検証
◀集めた証言や証拠を自室で検証し、新たな事実を導き出していく。

●ストーリーは4つ！ ヒロインも4人！

メインストーリーは物語の冒頭、一日目の終わりに4つに分岐、それぞれヒロインが異なる。そのため、内容（もちろん犯人も）も変化するぞ!!

●検証では推理力が試される！

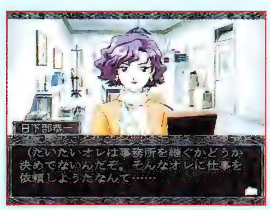
検証モードでは、証拠や証言を検証し、新たな真実を導き出していくことになる。集めた証拠をどの順番に検証していくかも重要になってくるぞ。

STORY CHECK ●プロローグを再チェック!!●

物語は、探偵を父に持つ主人公のもと生駒アクトレスアカデミーからの依頼が舞い込むところから始まる。その内容は、学園内で起こった女生徒の自殺に関する動機調査。軽い気持ちで引きうけた主人公は、講師としてアカデミーへ潜入するが……。



◀主人公のもとへ、理事長みずから調査依頼がもちかけられる。



▶父は他界し、主人公は探偵ではないのだが……。



▶「女子校への潜入」という言葉に、つい引き受けてしまう主人公。

● 『アルテミス』はみ出し情報 IDO, DDI, Tu-kaの携帯電話（Ez AccessおよびEz web対応機種）で、『幻想のアルテミス』のストーリーやオリジナルグッズが当たるプレゼントクイズなどが楽しめるコンテンツが12月24日から登場！ このコンテンツを見るには、「Ezアドレス」画面で、「##3858」と入力すればOK。対応携帯電話を持っている人は、ぜひ見てみよう！

ヒロイン別最新イベント・ビジュアルを公開!!

国栖みこと(くにす)

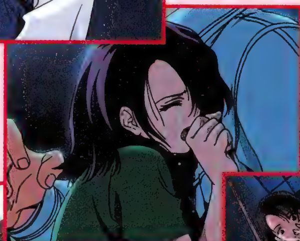
CV:川谷綾子

生駒アクトレスアカデミーの２年生。明朗活発で前向きな少女。自殺した鷺宮かおるの親友だったことから、今回の事件に関しては人一倍関心を持っている。この事件が自殺であることを疑っており、かおるの仇を討つため、主人公とともに奔走することに。





◀みことは普段剣道部に所属している。有段者で、その腕前はなかなかのもの。

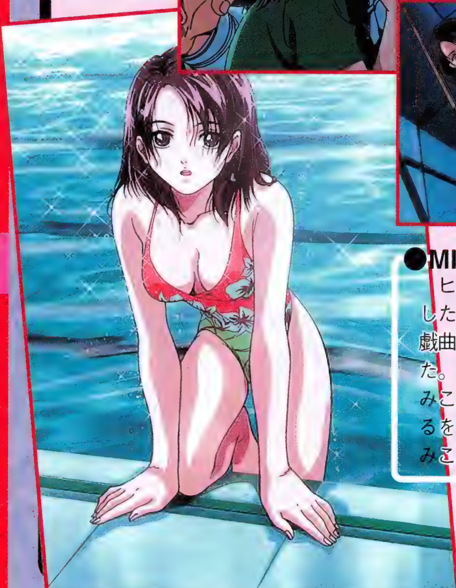


▶普段は気丈な彼女も、ときには女の子らしい一面も見せることも。



●MIKOTO'S STORY●

ヒロイン役のかおるが自殺したため、延期になっていた戯曲が再開されることになった。新しいヒロイン候補には、みこととさらさが抜擢。かおるを思うと、素直に喜べないみことだったが……。



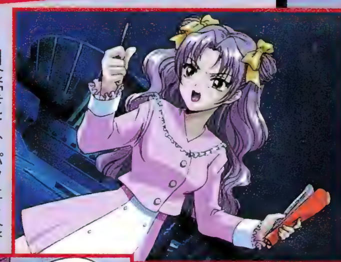
◀プールでのショット。戯曲のヒロイン候補になるだけあってプロポーションもグッド。



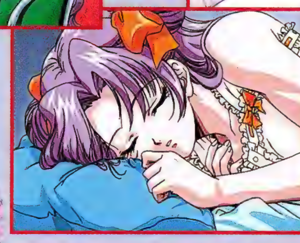
◀萌をはげます主人公に、ちょっとサービス!?



◀食堂にて、パフェを食べる萌。まだ色気よりも食い気が勝るお年頃？



▲一度演技に入ると、その性格すらも変わってしまう。



◀主人公の部屋に入りこみ、無邪気に眠る萌。危機感なし。



●MOE'S STORY●

調査中の恭一の部屋へ訪ねてきた萌。彼女は、鷺宮かおるを殺したのは自分かもしれないと告白する。どうやら、あの事件以来、毎晩のように彼女をつき落とす夢を見るらしいのだが……。

姫島萌(ひめじま もえ)

CV:西原久美子

抜群の演技力を持つ天才子役。アカデミーのマスコット的存在で、ほかの生徒たちから妹のようにかわいがられている。しかし、演技の天才ゆえに、役に完全になりきってしまい、どの人格が本当の自分かわからなくなってしまうことがあるらしい。

シナリオ分岐が起こるまでの展開は？

ゲームは、一日目の聞きこみが終了した時点で、４つのパラレルシナリオに分岐していく。そのため、以降はそれぞれまったく異なった展開を見せてくれるのだ。具体的には、最初の一日が終了した時点で印象に残った女の子を一人選択することになる。そして、２日目以降は選んだヒロインに対応したシナリオへと分岐していくのだ。もちろん、ゲームをうまく進めることで、選んだヒロインとの恋愛も可能になっているぞ。ここでは、その最初の一日目からヒロイン決定までの流れを紹介していこう。その後の展開に関しては、上にある各キャラごとのストーリーを参照してほしい。



捜査開始!!

▲主人公に割り当てられた部屋。ここが当面の捜査の拠点となる。ここで、自称助手の良子に会えることもあるぞ。

学園をすべてまわれ！

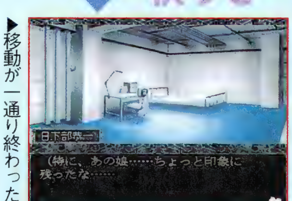


▶さっそく調査を開始。学園内の様々なポイントを移動していく。移動ポイントはかなり多いが、しっかりまわろう。



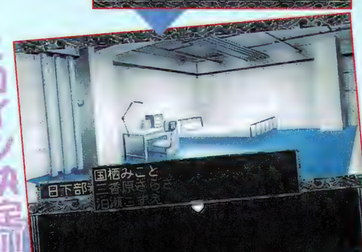
◀移動先で様々な生徒や関係者と出会う。ヒロインにも会えるぞ。

自室に戻って



▶移動が一通り終わったら自室へ。ここで、ヒロインを選択する。

ヒロイン決定!!





三香原さらさ

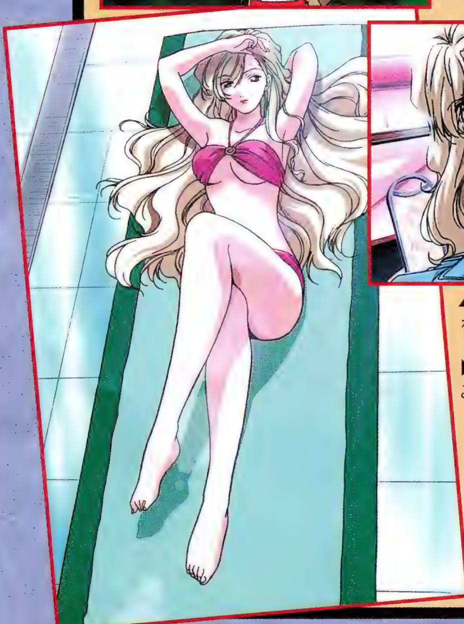
みかはら

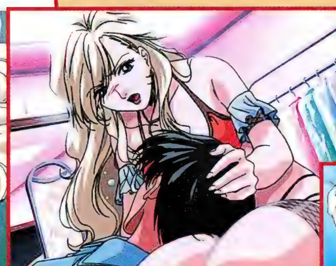
CV：柚木涼香

プライドの高い美女。他人に対して強がって生きているが、寂しがり屋な面もある。恋愛に関してもクールだが、年上の男性には弱いらしい。すでに仕事を始めており、忙しい毎日を送っている。

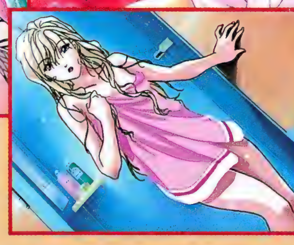


◀演技、歌など、あらゆる面で才能を持つ。





▲気丈な彼女だが、主人公を心配する一面も。



▶シャワー室でバッタリ。こんな状況でも動じない。

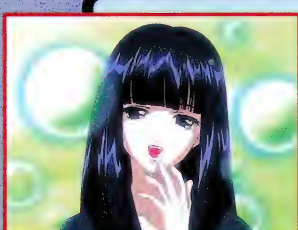
◀プールにて。さすがにスタイル抜群。

●SARASA'S STORY●

ある夜、さらさの部屋のガラスが割られる事件が発生。幸いにもさらさは無事だったが、彼女は、そのことにまったく動揺を見せなかった。その夜、恭一の部屋にさらさが訪ねてくるが……。

●KOZUE'S STORY●

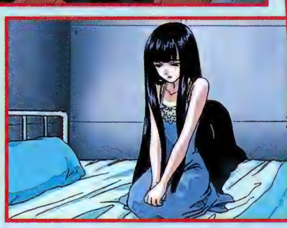
ある夜、さらさの部屋の窓ガラスが割られる事件が発生。主人公は見まわりに出るが、そこで出会ったのはこずえだった。主人公は、なぜここにいるのか問いただそうとするのだが……。



▲無表情な彼女も、安心できる人の前では微笑んでくれる。



▼ちょっとしたアクシデント発生。いったい何が起こったのだろうか!?



▶自室のベッドで一人たたずむこずえ。その心情は……？



泊瀬こずえ

はつせ

CV：篠原恵美

どこか謎めいた雰囲気の漂う、物静かで無口な少女。演技はできないが、歌唱力は超一流。忙しいさらさの付き人を、みずから買って出る。しかしその理由に関しては、誰にも話そうとしない。



▶プールでのショット。なかなかのスタイル!?

さ・ら・に!! サブキャラライベントも大公開!!

出血大サービス

ゲームに用意されているイベントグラフィックは、４人のヒロインだけではない。そのほかのサブキャラに関しても、多くのグラフィックが用意されているのだ。事件とは直接関係のないサービスビジュアルも豊富なので、いろんな人と会話をしていこう。ここではそんなサブキャラのビジュアルの一部を紹介するぞ！

笹本あおい

ささもと

CV：雪野五月

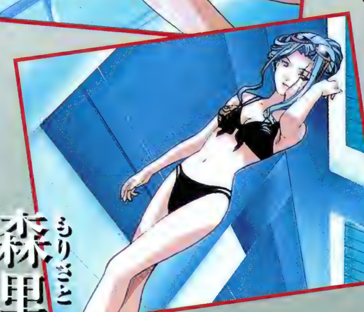


◀きちょうめんで自分に厳しい優等生。プールではこんなショットも。

森里みどり

もりさと

CV：井上喜久子



▲学園で講師を務める、元人気タレント。そのスタイルはまだまだ現役!?

生駒良子

いこま りょうこ

CV：大谷育江

▼生駒アクトレスアカデミー理事長の娘、良子。彼女の活躍は多くなりそう。





▶良子は明朗活発な事情通で、主人公のサポートを務めてくれるのだ。ビジュアルも多いので、どのシナリオにも深く関わってきそうだ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

完全独占入手
サンプルロムでわかった『BS2』の全貌

『BRAVE SAGA2』のサンプルロムがついにDPS編集部に到着！　いよいよその全貌が明らかになってきたぞ。今回は、実際にプレイしてわかった新たな情報と、新システムをどーんと紹介！　この『BS2』情報を読んで、2000年2月の発売に備えておこう！　お得な予約キャンペーンのお知らせもあるから、そちらも絶対に見逃せないぞ！



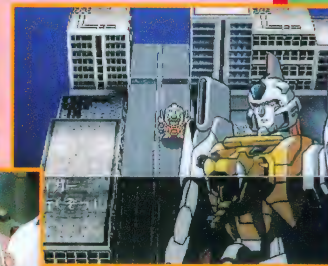
STORY

太古の地球、「ベルターヌ」を支配していた魔族たちが銀河の彼方に追放され、平和が訪れてから長い時が過ぎた。その後、多くの悪が地球を狙うが、すべて"勇者"によって退けられてきた。絶対悪グランダークが現れた際も、地球を守ったのは聖勇者をはじめとする、宇宙の勇者たちだった。その戦いの後、再び地球に危機が訪れる。魔族が復活し地球へ帰還したのだ。魔族・バルドー軍は勇者たちを無力化し、地球を太古の姿に戻してしまう。そして、魔族を封じる「最後の剣」の一族の末裔シズマから力の源である6つのアフェタと彼の身体を奪い去った。



◀新たな悪には、勇者の力が通用しない？





◀▲魔族だけでなく、「ゾンダー」という新たな敵も出現する。ゾンダーと戦えるのは、GGGが誇るスーパーメカノイド、Gストーンを持つ勇者たちだけだ。

KEY CHARACTER シズマ

『BS2』のストーリーに大きくかかわってくる青年、シズマ。彼は、かつて魔族を封じた血族の末裔であり、「最後の剣」の力を持つ。そのために魔族に狙われ、アフェタと身体を奪われたのだ。



◀シズマは母・千草の力で錬気体として復活。復讐を誓い、バルドー軍に戦いを挑む。





『BRAVE SAGA2』独占情報第4弾！　オープニングイベントの詳細や、新戦闘システム紹介など盛りだくさん！　そして、本邦初公開の見習い新勇者、マグナ＆フラッシュも登場だ！

BRAVE SAGA2

2月（予） S･RPG	▶¥7,800（CD2枚組）　▶タカラ
	▶MC（ブロック数未定）

地球の危機に全宇宙の勇者たちが再び集結



EVENT

勇者たちが次々に倒れる衝撃のオープニングイベント

絶対悪グランダークとの戦いから数カ月。平和が訪れたのも束の間、宇宙に戻った勇者たちが突如何者かに襲われた。宇宙警察機構本部は壊滅状態に陥り、主力部隊のカイザーズが撃破されてしまう。そして、駆けつけた宇宙警備隊にも危機が迫る！　しかし、そこに割って入った勇者がいた。聖勇者バーンガーンだ。しかし警備隊の目の前で、バーンガーンは無惨にも……。地球へ向かえという、バーンガーンの最後の言葉を背に、ファイバードたちは断腸の思いで地球へ旅立つ。新たな悪と戦うために……。



◀カイザーズ壊滅！ファイバードが駆けつけるのだが……。



そして、瞬兵とバンガーンは？

◀▼瞬兵とバーンガーンは、互いの危機を感じとる。しかしこの直後、バーンガーンは……。

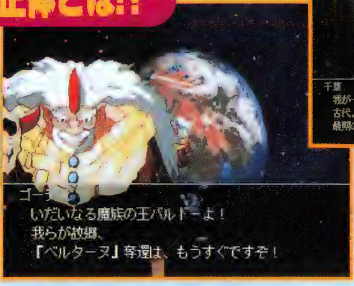




▶シズマの母は自ら犠牲になる。

巨大な敵の正体とは!?

勇者たちを襲った悪、それは絶対悪グランダークのマイナスエネルギーによって力を取り戻した魔族だった。魔族は、かつて支配していた故郷を取り戻すため、「魔界再誕」「次元吸引」により、地球を太古の姿に戻したのだ。



◀魔族は、シズマから力を象徴する６つのアフェタと、暗黒剣の鞘（さや）としての身体を奪う。これで、魔族を封印する手段は消えた。

ゲーム序盤の見どころを一気に紹介

ゲーム本編は、地球で大事件が起こっているという場面から始まる。謎の機界生命体・ゾンダーが出現し、GGG機動部隊が初出動。だが、ゾンダーを撃退した直後、地球がベルターヌの姿に戻ってしまった。その際の地震に、ブレイブポリスや勇者特急隊、そして勇者たちの親友である少年たちが巻き込まれてしまう。かろうじてVARS基地、モビィ・ディックに避難した愛美は、地球が分断されたことを知り、駆けつけたロンロンとともに、仲間を捜す旅に出る。その最中、シズマとセイバーヴァリオンを「無理矢理」仲間にした愛美たちは、ヴァリオンが持っていた記憶から、魔族の存在を知る……。そして物語は、勇者たちとバルドー軍の本格的な戦いに突入することになるのだ。



◀都庁前で、ガオガイガーファイナルフュージョン成功！EI−02との壮絶な戦いが描かれるぞ。



▶バルドー軍に対するガオガイガー。そこへ、シズマが割って入る！

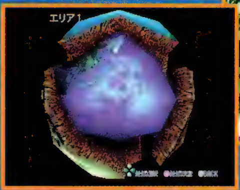


◀デッカードは、勇太をシャドウ丸に託し、消滅してしまう……。



6つのエリアを移動しながら物語は進む

分断された地球は、大きく分けて６つのエリアから構成されている。最初は日本のあるエリアでしか行動できないが、物語が進んでいくと、違うエリアにも行けるようになる。それぞれのエリアで、さまざまな勇者と出会い、ともに協力しながら物語は展開していくことになるぞ。



▶エリアはこの画面から選択して入るのだ。

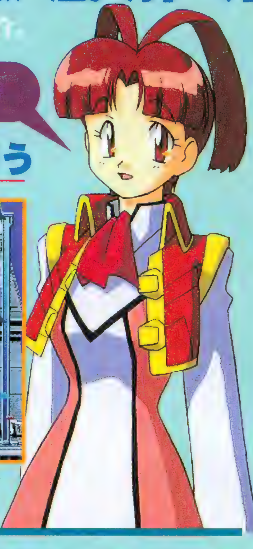


▲ここで、移動できるポイントが表示されるぞ。

DENGEKI SCOOP ▼ BRAVE SAGA2

BATTLE 新戦闘システムを徹底解明

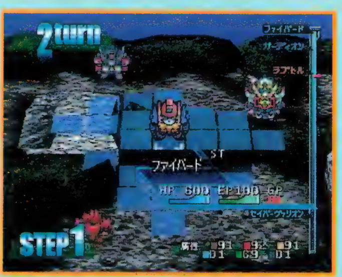
ここでは、サンプルロムで明らかになったバトルのポイントを紹介。



勇者の心得1 戦闘フェイズでの具体的な流れを説明するわね

まずは ゲージの順に行動する

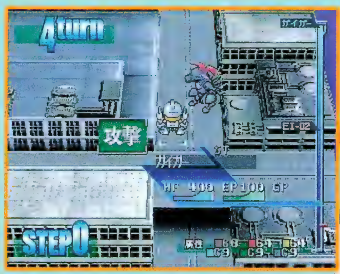
ここは、GGG機動部隊オペレーター、卯都木命が説明します。まず、画面の右に注目してほしいの。これは、戦闘の時間の流れを示すアクティブターンバー。ユニット名が一番上にきたら行動可能になり、赤い目盛りが一番上にきたら1ターンが終了するの。素早いキャラなら1ターン内に何回も行動できるのよ。



▲合体後の勇者ロボは、合体前より行動順位が遅くなることが多い。

つぎに 移動と任意の行動を行う

ゲージが上まできたら、そのユニットが行動可能になるの。1回のターンでできるのは、移動、そしてそのユニットが使える任意のコマンドのどれか1つ。敵が射程範囲にいたら攻撃できるし、他にも、待機やアイテム、回復、システムなどのコマンドが使えるわ。状況によっていろいろ選べるから、よく考えてね。



▲敵の配置やユニットの状態を見て、どう行動するかを決めよう。



戦闘中に注意すべき点を説明しよう 勇者の心得2

攻撃

ここは、俺、火鳥勇太郎が説明します。攻撃は、ユニットの武器の射程範囲内にいる敵を指定して行います。けれど、早く攻撃をしたいからといって、やみくもに突っ込んでは危険です。



▲ユニットの最大射程を常に頭に入れて動くようにしよう。

ガッツ

戦闘中に、攻撃を受けたり、待機コマンドを選んだり、ターンが進むと、ガッツポイントがたまります。それがいっぱいにたまると、そのユニットの持つガッツスキルが使えます。また、最強必殺技もガッツで発動します。





▲主人公勇者ロボのみ、合体コマンドが使える。
◀ガッツコマンドは1回使うと次にポイントがたまるまで使えないから注意しよう。
▼変形できるのはセイバーヴァリオンのみ。





回避・防御・攻撃

前作では、敵の攻撃に対して、先に入力しておいた反撃方法しかとれませんでしたが、今回はその場で任意に回避、防御、反撃などのコマンドが選べるようになりました。ただし、反撃は、射程が届く武器を持っていないと選べません。また、ユニットによっては、特殊なコマンドを選べる場合もあるようです。いずれも、そのときのユニットの状態によって臨機応変に選ぶといいでしょう。

◀敵のターゲットにされると、このコマンドウインドウが開く。ここで、自分の取りたい行動を選べばOK。敵と自分の状態をよく考えて選ぼう。

●ただし属性には要注意

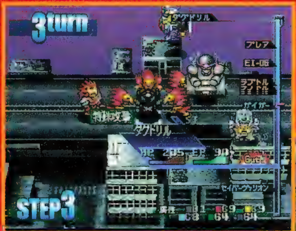
属性は、火、風、土(雷)、水、光、闇、無があり、ユニットや技ごとに設定されている。属性の相性によって効果も変わるのだ。

男なら！勇者なら!! やっぱりドリルだね！ ドリル攻撃のみの特殊効果があるのよ！

ここは、VARS責任者の芹沢愛美が紹介するわ。男らしさナンバーワンの勇者ロボ武器、ドリルに豪快な攻撃特典がつくようになったのよ！ まず、敵にドリル攻撃が当たれば必ず1マス分ノックバック！ アーンド、一定確率で特殊効果の「気絶」が発生するんだって。この効果は頼りになるわよ。やっぱ、ドリルがいないと、ダメだろぉ！

●ドリル攻撃の効果

ノックバックとは、後ろに下がるという意味。ただし、背後が壁、または他のユニットがいる場合などは、ダメージのみが与えられる。



▲男らしいダグドリルで、ドリル攻撃を選んでみよう！ これが敵にヒットすると……。

▼いかにもドリルな感じの専用エフェクトが現れるので必見！





▲攻撃された敵はたまらず後ろに弾かれるってワケ。わかったかな？



TOPICS 電撃PS独占の新情報満載

最後に、電撃PSだけの最新情報を公開！　じっくり読むべし！

勇者の心得3　2人の新勇者(見習い)をよろしく

バーンの弟子が新たに登場。その名も、マグナ、フラッシュ。2人は双子の兄弟で、地球の新幹線と融合しているのだ。ロボットへ変形し、バーンとの連携攻撃が可能だ。でも見習いだからまだ合体はできない（残念！）。ウルトラレイカーを先輩と呼ぶけれど当人は「あっちのほうが新型だ」と思っているとか。

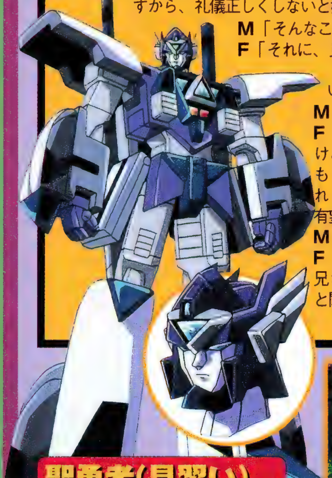


マグナ&フラッシュからDPS読者へスペシャルメッセージ

マグナ(M)「ヨォ！　オレの名はマグナ！　バーン師匠のもとで修行している見習い勇者だ！　よろしくな！」
フラッシュ(F)「に、兄さん!!　何ですか、そんなあいさつの仕方聞いたこともないですよ！　DPS読者の方々とは初対面なんですから、礼儀正しくしないと嫌われちゃいますよ！」
M「そんなことないだろ!?」
F「それに、見習い勇者なんてカッコ悪い！　もっと別の言い方ないんですか？」
M「でも、見習いだろ？」
F「……まぁ、そうですけど……そうは言っても！　アスタル様より生まれし聖勇者の卵とか、将来有望な未完の勇者とか！」
M「みかんのゆうしゃ？」
F「未完です、み・か・ん!!　兄さんは、私の話をちゃんと聞いているんですか!?」

聖勇者(見習い) マグナ

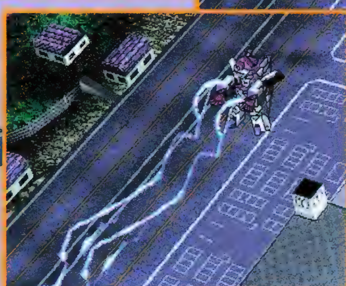
身長11m　体重36t
主武器：ハンマーアックス
必殺技：マグナバースト
ビークル形態：E4系タイプ



聖勇者(見習い) フラッシュ

身長10.5m　体重33t
主武器：ドリルスピアー
必殺技：プラズマブーメラン
ビークル形態：700系タイプ





◀力のマグナに頭脳のフラッシュは、「猪突猛進」と「知恵と勇気」の兄弟。バーン師匠を尊敬する正義の勇者だ。ただし見習いなので多少頼りない（笑）。

勇者の心得4　バルドー軍には6大ボスがいるって本当？

バルドー軍は、6つのアフェタ（属性）を象徴する6人のボスがいるんだって。アフェタを取り返すには、この6人を倒さなきゃいけないんだ。







▲最初にバーンたちを倒したのは、切り裂きのガーブという敵。風の属性を持っている。
▶灼熱のブレアは、地球で戦う敵だ。



◀6大ボスにはそれぞれ属性がある。今回の『BS2』では、勇者たちにも属性があり、それらの相性も戦闘に大きく影響してきそうだ。

勇者の心得5　VARSの新しい基地があるの？

クジラから方舟へ

モビィ・ディックはゲーム前半で、新しい移動基地に変わるらしい…。はたしてその性能は!?







▲これは、前作にも登場したVARS基地、モビィ・ディックの内部。
▶方舟って言われてる新しい基地。地下基地に封印されていたらしい。

『BRAVE SAGA2』予約キャンペーンのお知らせデース♪

ハーイ、GGG研究部オペレーターのスワン・ホワイトデース。ミナさん『BS2』予約すると、いいモノもらえるって知ってましたカー？　ここでは、そのキャンペーン内容をお伝えするデス。予約しないと、スワン地獄極楽キック責めしますデ〜ス！



◀全員プレゼントもありマス。買おうと思っている人は必ず予約を入れてくださいネ。

当たる!プレミアグッズ

●ブレイブガールズ水着ポスター　1000名

勇者シリーズのヒロイン、夢の競演による、大胆ショットポスター。

●勇者聖戦バーンガーン生セル画　20名

●声優サイン色紙　10名

●BRAVE SAGA2シナリオ(上下セット)　5名

全員プレゼント

●ブレイブガールズ水着ポストカード

応募方法

1. 商品の予約ができる販売店で、『BRAVE SAGA2』を予約する。
2. お店印を押してもらった予約券(※)をコピーしてハガキか封書で以下のあて先まで送る(お店印がないと無効)。自分の氏名、年齢、職業、住所、電話番号も明記。

あて先

〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
㈱タカラCS事業部「BRAVE SAGA2全員プレゼント係」

対象期間／11/26〜12/22（当日消印有効）



（※）予約券は、電撃プレイステーションVol.127（前号）の広告と12月8日発売の電撃王についています。
ただし、それらが手に入らなくても、お店からもらう予約券にお店印が押してあればOK（必ずコピーを貼る）。また、1人につき応募は1通のみ有効です。



電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

特別企画

「CBR」は本当に「GT2」のような本格派RCGなのか？——徹底検証

クラッシュ・バンディクー レーシング

グランツーリスモ2

クラッシュ・バンディクー レーシング™

能天気なクラッシュのキャラに似合わず、『CBR』は『GT2』並みの本格派RCG!?　なのか??　今回はRCGとしての『CBR』を徹底検証しまくるぞ!!

クラッシュ・バンディクー レーシング

12|16 RCG　▶¥5,800　▶SCEI
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、MT、ネジコン対応



当社比。

GRAN TURISMO 2	○	○	○	×
クラッシュ・バンディクー レーシング	○	○	○	（クラッシュの顔）

	❶	❷	❸	❹
GT2	○	○	○	×
CBR	○	○	○	○

▲○×判定で勝ったとはいっても、最終項目はなんだかオカシイ。ズルイかも、クラッシュ。

問題の比較広告

◀左の写真が前号に掲載された『CBR』の広告。なんと、あの『GT2』と比較して、本格派を主張している!?　しかも、○×判定で勝っちゃってる！　こんな広告を作るSCEIもスゴイけど、勝ってしまう『CBR』ってのも、またモノスゴイものを感じる（笑）

1. 各種パラメータと、その演算処理について
2. ステアリング操作によるドリフト中の制御
3. アナログコントローラ対応システム
4. おバカなキャラクターの搭載



証言

『CBR』開発スタッフに聞いてしまった！

『CBR』の物理演算プログラムは、我々の最も誇りとする部分の1つです

キャラはアホだがゲームは本物!　驚異の物理計算プログラムとは!?

PROFILE

世界的大ヒットのACT『クラッシュ』シリーズの生みの親。『CBR』の開発スタッフ（外人である）。

■『3』にも、RCG仕様のステージがありましたが、『CBR』とそれの違いを教えてください。

『CBR』開発スタッフ（以下：C）：『3』で入ったステージのいくつか（バイク、マリンビークル、複葉機など）は、『CBR』を作るための実験でもあったのです。バイク面ではタイムアタックの面白さを追求する為のコース設計マリンビークルの面ではそれまでの奥スクロールとは違い、360度自由に動けるマップを処理するプログラム、飛行機面では3次元的に配置されたオブジェクトとの当たり判定のチェック、などといった裏の目的が隠されていたのです。

■車の挙動に関して、その奥深さが一番顕著なのは「ジャンプ前の走り（登り坂か下り坂なのか含む）がジャンプに影響する」という部分だと思うのですが、ゲームを知り尽くした開発スタッフとしては、どんな動きがゲーム性に深く係わっていると分析しますか？　また、他に注目の挙動などがあったら教えてください。

C：中心となる演算エンジンに付いては『3』の開発途中から



でも、このバカヅラだけは、どうしようもありません。

徹底比較!! CBR VS GT2 本格派の証明

クラッシュ・バンディクー レーシング　グランツーリスモ2

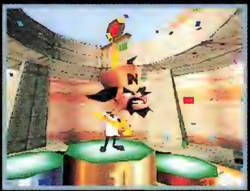
前号の広告は『CBR』のかなり「？」な勝利で終わっていたが、実際に『CBR』と『GT2』を比較してみると、どういう結果になるのだろうか？ ここでは気になる6つのポイントを上げて、両者を徹底比較してみた。はたして『CBR』は『GT2』と並ぶ、あるいはそれを超える本格派RCGなのだろうか……。ただ、仮に『CBR』がかなり本格派であったとしても、クラッシュのおバカなルックスだけはいかんともしがたい（だってフクロネズミだし）ということは、疑いようのない事実だが。

比1較 ライセンス VS トロフィー
ゴールドの上はやっぱり？



GT2

◀前作でも話題を呼んだライセンス。『GT2』では、クリアタイムに応じてキッズからゴールドまでの称号が与えられるのだ。



CBR

◀『CBR』もこれまでのシリーズ作品同様、クリアタイムに応じてトロフィーが獲得できる。今回もその最高位はプラチナなのだろうか？

比2較 2P対戦 VS 4P対戦
年末年始はストイックに？ それとも？？



GT2

◀高度なグラフィックを思えば驚異的だが、『GT2』は2P対戦可能。ストイックに走りを極めるもよし、ガンガン対戦するもよし、だ。



CBR

◀『CBR』では、PS・RCG初の4P対戦が実現！ もちろん処理落ちもグラフィックの劣化もなし！ この技術力はスゴイ。

比3較 ドリフト中の車体制御
両方とも、これがポイントです



GT2

◀実車の挙動を忠実に再現した『GT2』では、プレイヤーのテクニックしだいで、まさに流れるようなドリフトをキメることができる。



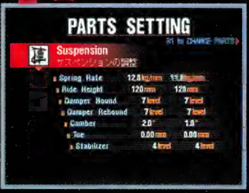
CBR

▲▶『CBR』でも、ドリフト中の車体制御は基本テク。3連続ターボを使いこなせなければ、効率よくアイテムを回収することも×。



アイテムゲット!!

比4較 セッティング VS アイテム
決めて走るか？ それとも……



GT2

◀『GT2』では、前作以上に緻密なセッティングが可能になっている。走り出す前から、自分のスタイルを作っていくことができるのだ。



CBR

◀りんごやばくだん箱のように、『CBR』にはおなじみのアイテムが登場する。走りながらこれらをゲットして、攻めるのだ!!

比5較 GTモード VS おはなしモード
どちらもかなりやりこめます！



GT2

◀やり込めばやり込むほど、出場できるレースや車種が増えていくGTモード。登場車種はもちろん前作以上なのだ。



CBR

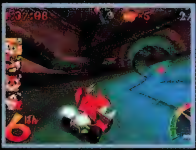
◀トロフィーやCBRコインを集めていく、おはなしモード。クリア率（％）が上がっていくのが、無性にうれしいのだ。

比6較 サーキット+ダート VS 何でもアリ
意外な盲点？ 『CBR』大勝利!?



GT2

◀ラリーファンの期待に応えてか、『GT2』には待望のダートコースが登場。しかし、それが実車の限界か……。



CBR

◀『GT2』に登場する実車では何でもアリな『CBR』のコースは走破できないだろう。逆は可能なのだが。

結論

『CBR』は、それはそれで本格派だ!! お手軽に楽しめるけど、それ以上の深みも追求できる。あの広告もあながちウソではなかったのだ。

番外編

ちなみに『GT2』は実車の挙動を忠実に再現していますが、『CBR』は実際にオセアニアに生息するバンディクー（フクロネズミ）の動きを再現しているわけではありません。人によっては「犬」とカンチガイされている場合もあるようで、ちょっとサビシイです。

▼“初心者でも楽しく遊べて、上級者でも遊び込める奥の深さ”を両立させる事を目的としています（開発者一同）。



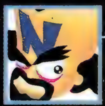
既にプログラミングが始まり、（ゲーム全体ではなく計算エンジンだけ）1年間、2000時間以上が費やされました。車の挙動に関しては、一部の「ゲーム的な味付け（＝誇張）」を除けば全て物理法則に基づいた動きをしています。『CBR』のカートが見せるリアルな動き、これは見た目のライトな印象とは裏腹に、極めて緻密にプログラミングされた物理演算エンジンの力によるものなのです。例えば、路面の種類を取っても異なる２１種類ものモデルが用意され、それぞれに別々の摩擦係数、挙動への影響、コントローラへの情報のフィードバックや.（振動など）、土煙や水しぶきといった視覚効果、トンネル内でのエコーといった効果音など、さまざまなパラメータが設定されています。また、他車や壁面との接触時も、そのカート+キャラの持つ質量や、衝突時のスピード、角度、相対速度、路面の摩擦係数などを正確に計算して、その結果が画面上に表れるようになっています。カートが曲がる時の挙動に付いても、カート+キャラの持つ質量をはじめ、カートの進行方向に対するハンドルの切れ角と抵抗、そしてタイヤのグリップは前後左右への荷重移動量を正確に反映させた上で四輪それぞれのグリップ量が独立して計算されています。挙動計算に使用されているパラメータの一部を列挙すると、路面の種類と角度変化、速度、加速度、ハンドルの切れ角、カートの質量、重力（低重力地帯などがあるので）、慣性、重心からの荷重移動量、衝突時の変数および接触時間、タイヤごとの２次元摩擦計算モデル、（ターボがかかっている場合は）ターボのレベル、（キャラによる）ハンドリング／加速／最高速特 （次のページへ）

というわけで、それはそれで本格派！『CBR』の魅力を再検証!!



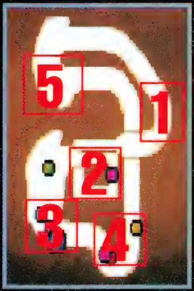
まず、DPS-D26（Vol.126）を用意！

まず最初にDPS－D26を用意しよう。これには『CBR』の体験版が収録されていて、発売より一足早く『CBR』の走りを楽しめるんだ。



コースは「ひとくいばな テンプル」だ!!

このページで解説しているようなテクを、体験版収録コース「ひとくいばな テンプル」で実際に試して、その奥深さを確かめてみよう。できるかな？



❶②③④⑤ ●第1コーナー 微調整で削る!!



◀ドリフトして曲がり、タイミングよくボタンを押して、ターボ！

▶できるだけコーナーの内側ギリギリを曲がり、ムダを削ろう。

スタートするときには、シグナルに注目。下で説明しているようなタイミングでアクセルONを開始すれば、ロケットスタートをかけられるぞ。走り出してすぐの第1コーナー（右コーナー）は、ドリフトをかけて、ターボからターベストまでつないでみよう。

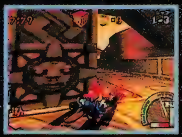


◀▼青シグナルが点灯する直前にアクセルON！

①❷③④⑤ ●連続直角コーナー ターボ・ターバー・ターベスト！



4連続の直角コーナーは、ドリフトで曲がるのが基本。でも、どうせドリフトを使うなら、ターボをフルに使い切り、ガンガン加速しながら走り抜けるようにしたいものだ。ターボからターベストまでつなぐには、2つの直角コーナーに跨がって、ドリフトを持続させる必要がある。具体的なやり方は次の通りなので、連続写真と併せて確認しておこう。①最初にコース右側に寄っておく（右上の写真）。②ドリフトしながら1つ目の直角コーナーに進入し、ターボをかける（右中央の写真）。③ドリフトしなから、ターバー、ターベストとつなぎ、2つ目の直角コーナーを抜ける（右下の写真）。



攻めるなら…

▲直角コーナーの内側ギリギリを抜けるようにするのが理想的。上級者は狙ってみよう。



ダッシュプレートまで

◀4つ目の直角コーナーの先には、ダッシュプレートがある。ここまでターボをつなごう。

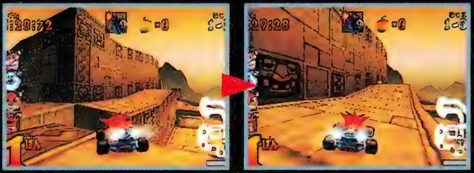
①②③❹⑤ ●ショートカット 思い切って飛んでみよう！

とにかく、ココ！ココ！

S字地帯では連続写真にあるようなショートカットができる。コースから飛び出す直前にL1ボタンを押そう。



実はもう1つ…連続ショートカットへ



その少し先にも、コース脇のエリアにジャンプで進入できる場所がある（タイミングよくL1ボタンを押さないと進入できない）。ここはショートカットそのもののメリットは少ないけど、コースに戻るときにジャンプターボにつなげられるメリットがあるのだ。

①②❸④⑤ ●ひとくいばな とにかく安全に抜ける？



「ひとくいばなのゴックン」は、近くを通るキャラをパクッとマシンごと食べてしまう恐ろしいトラップだ（一定時間、行動不能になる）。原則として、ヤツの足元の地面が露出したエリアに踏み込むと食べられてしまうので、近づかないように走ろう。

①②③④❺ ●ジャンプ複合 ジャンプターボからターベストまで!

このコース最大の登り坂では、頂点でタイミングよくL1ボタンを押して、大ジャンプからのターボを発生させよう。そのあとすぐに右ヘアピンコーナーが待ち受けているので、ドリフトをかけて、ターボからターベストにつなぐこと。そして最後にコースの段差を利用してジャンプターボを行えば、6連続ターボを比較的簡単に決められるのだ。でもね…。



まずはジャンプして…

そして再びジャンプ!!

(前のページの続き)性、さらにアイテムによる特性変化などのアクションを加えると、各フレームごとの計算量は実に数千回というレベルになります。これらの複雑な処理を経て、『CBR』のカートのリアルな動きが出来上がっているのです。

■『クラッシュ』のスタッフは『GT』の熱烈なファンであると聞きましたが、『CBR』と『GT』に共通点はありますか？

C：我々はみんな『GT』は素晴らしいゲームだと敬意を抱いています。『CBR』のレース後に登場するデモ画面は、ある意味『GT』へのオマージュといえるでしょう。ですが、同じRCGという以外では実はあまり共通点といえるものはないんです。目指している方向性が全く違うのは皆さんにもお分かり頂けるかと思います。

■各コースでは、ショートカットが用意されていたり、路肩に乗れたりと、走行可能なエリアが幅広く作られていて、どこが最速ラインなのかを探し出すのも大きな楽しみです。このようにコースをデザインされた意図を教えてください。

C：コース中に正解ルートが1つしかなかったらつまらないですよね。なので、なるべく色々な走り方が出来る様にしたのです。そうすると、逆に「つぎはぎ　スカイウェイ」の様な、ガードレールも無い細いコースを走るドキドキ感も倍増するでしょう？

■また、シリーズの中でつながりがあるオブジェ（「どっきりカチカチパパぐま」で『2』で追いかけ役だった大白熊が背景に登場、など）について教えてください。

C：『CBR』の企画段階から、それぞれのコースのモチーフは「クラッシュ・ワールド」、つまり今までのシリーズで登場したものにしよう、という事で決まっていました。ですから、ほとんどのコースにはつながりがあるんです。背景のパパぐま以外にも、ひとくいばなのゴックン、アシカのジョー、アルマジロ、といったお邪魔キャラなんかもそうですよね。いままでのシリーズで遊んでくれたプレイヤーが、「あ、この背景って見覚えがある！」といってくれることを期待して作りました。

■その他、開発中のエピソードがあれば教えてください。

C：開発が中盤に差し掛かった頃、実用と娯楽を兼ねて、スタッフ全員で有名なストックカードライバーが主催するドライビングスクールに行きました。プログラマーたちはそのドライバーとの同乗走行を経験しましたが、コーナリング中身体にかかった強烈なGが非常に参考になった、と言っていましたよ（笑）

犬(フクロネズミ)から科学者まで、8人のキャラたちがレースを盛り上げる!!



レースに集う8人のプレイヤーキャラ

このカートレースには、総勢8人（まだまだ増えるらしい）のキャラたちが参戦。プレイヤーキャラとして、にぎやかなレースを一層盛りあげてくれるぞ。ちなみに、レース終了後の表彰シーンには、『クラッシュ』シリーズ1作目のヒロインだったタウナちゃんが登場。レースクィーンとして、その魅力を存分に見せてくれるのだ。



▶どんな走りっぷりを見せてくれるのか、今から楽しみ！

クラッシュ・バンディクー
キャラタイプ ふつう／スピード／かそく／ハンドル
ちょっとヌケてるけど、正義感は強い。シリーズの主人公。

ココ・バンディクー
キャラタイプ ふつう／スピード／かそく／ハンドル
クラッシュの妹。アホな兄とは違い、頭脳明晰なのだ。

ネオ・コルテックス
キャラタイプ ふつう／スピード／かそく／ハンドル
地球征服を狙う悪の科学者。クラッシュ永遠のライバル。

ディンゴダイル
キャラタイプ じょうきゅう／スピード／かそく／ハンドル
コルテックスが作り出した人造生物。『3』でデビュー。

エヌ・ジン
キャラタイプ ふつう／スピード／かそく／ハンドル
コルテックスの参謀役。兵器開発も大の得意。

ブーラ
キャラタイプ かんたん／スピード／かそく／ハンドル
ココと仲良しの子トラ。『3』からの参戦だ。

ポーラ
キャラタイプ かんたん／スピード／かそく／ハンドル
白クマの子ども。『2』のダッシュ面で活躍。

タイニータイガー
キャラタイプ じょうきゅう／スピード／かそく／ハンドル
『2』『3』とボスキャラで登場。並はずれた腕力を持つ。

おはなしモードで登場するキャラも!

おはなしモードには、ファン涙モノの脇役も多数登場する。例えば、2人目のボスとして登場するパプパプは、シリーズ1作目の1面ボスとして登場した、懐かしのキャラなのだ。

あ、コイツは!!


▲ほかにも懐かしいキャラが登場するぞ！

アイテムを上手に使ってレースを制覇せよ!

対戦時は攻撃&防御も重要なのだ

純粋に対戦を楽しむモードでは、レース中、アイテムを使っての攻防戦も楽しめるぞ。アイテムは右に挙げた以外にもたくさんあり、奥もメチャ深いのだ。


▲対戦形式のモードでは、アイテムが重要に。

リンゴでアイテムをパワーアップ

コース上のリンゴを10個集めると、今持っているアイテムがパワーアップするぞ。パワーアップしたアイテムは、より高い効果を発揮するようになるのだ。


▲リンゴを10個集めて、アイテムを強化しよう。

たとえば…



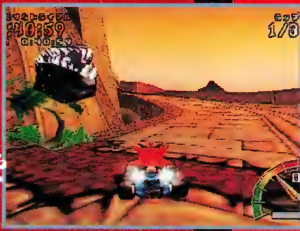
つるつるオイル → **あめふりオイル**
接触すると、8秒間、マシン性能が低下する不思議な雨が降り注ぐ。

つるつるオイル	コース上の任意の場所に置くことができる（投げることも可能）。これに接触したマシンは、強制的にスピンしてしまう。
ばくだん箱	コース上の任意の場所に置くことができる。接触すると、この箱が頭に被さってしまい、一定時間で爆発が起こる。
ドクロばくだん	前方に直進する爆弾を発射できる（爆発の方向とタイミングも操作できる）。爆風に巻き込まれると、吹き飛ばされてしまう。
おっかけミサイル	前方の一番近いところにいる敵を捕捉して、自動追尾するミサイルを発射できる。命中すると、そのマシンは吹き飛ばされる。
おっかけボール	1位のキャラのみを追っていく、不思議なボールを発射できる。ミサイル系の武器と同じように、接触すれば事故必至。
アクアク	任意のタイミングで使用して、8秒間だけ無敵になれる。バリアとしてだけでなく、スピードアップの効果もアリ。
ぶっとびブースター	任意のタイミングで使用して、ターボをかけることができる。このターボを、ターボコンボに加えることも可能だぞ。

すんげえ記録を大募集!!



DPSでは、読者のみんなが「ひとくいばな テンプル」と「ホネホネ かいていトンネル」で出してくれた記録を大募集して、『CBR』の誌上タイムアタック大会を開催しちゃうぞ。



ビッグな記録を待ってるゼ!

詳細は… ルールや募集要綱などの詳しいことはVol.131の「ＤＰＳコロシアム」で発表するぞ！ 参加しようと今から張り切っている人は、必ずチェックしておこう！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

魅力あふれるキャラたち





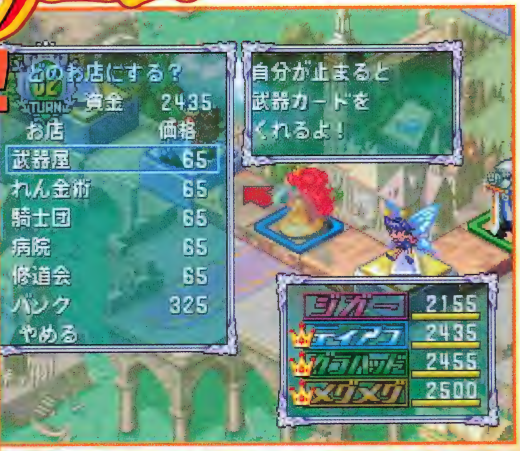
個性豊かなキャラクターたちが、それぞれに自らの特殊な能力を駆使して闘っていくという、まったく新しいタイプのボードゲームが登場！今回は、この『ガイアマスター』の核となる魅力に迫っていく。ボードゲームの新たな形が、ここにある！

1人でも大勢でも楽しめる2000年型TBL登場！

ダイスを振ってフィールドを回り、土地マスに止まったら土地を購入。以後、そこに止まった他のプレイヤーは、通行税を払わなければならない。そうして土地十現金の総資産を競っていく……『ガイアマスター』の基本ルールは、大体こんな感じ。だが、このルールを熱く盛り上げてくれちゃう要素が超いっぱいなのが、本作の最大の魅力なのだ！　詳しくは、次のページへ!!



▼１エリアを自分の土地で揃えると、通行税や資産価値が高くなる。



▲自分の土地に「お店」を建てる。そこに自分が止まるとカードがもらえたり、戦闘を仕掛けられたり、ＨＰを回復できたりするのだ。

ガイアマスター
～神々のボードゲーム～

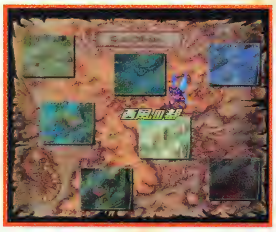
2月(予) TBL	▶¥4,800　▶カプコン
	▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、MT、4P対戦可

が繰り広げる“闘う”ボードゲーム!!

『ガイアマスター』ならではの魅力はこれ!

ここからは『ガイアマスター』がこれまでのボードゲームとはひと味違うという、そのワケを徹底検証していくぞ。下で挙げている3つが、その代表的な魅力。どれも新鮮に、闘いを熱くしてくれそうなものばかりだ。

もちろん、このほかにも〝ならでは〟の要素は盛りだくさん！　なかでも各キャラごとに物語が設定されているという、RPG仕立ての1人用モード「ストーリーモード」には、注目する必要がありそう。続報にも期待!!



◀舞台となるステージは、なんと7種類！　自由に選べる。



◀酒場マスでは、武器カードを賭けてミニゲーム！　マスの種類も超豊富だ。

CARD カードがいっぱい!!

魅力　その1

カードの種類は大きく分けて2つ。戦闘時に使う「武器カード」と、一発逆転が狙える「イベントカード」だ。とにかくどちらも無数に用意されているので、コレクション性もあるといっていい。『ガイアマスター』は、カードがカギになるのだ！

▼武器カードは、使うほど強くなる！　育成要素もあるのだ。



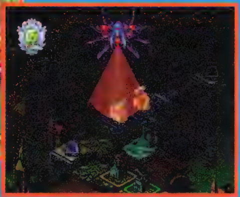
▲ズラリ並んだ武器カード。超レアなカードなども用意。



武器カード



◀イベントカードは、ライバルとの駆け引きに使うものがほとんど。「お店破壊カード」を使えば……。



◀ライバルのお店が魔王が破壊！　ザマミロ？

イベントカード

BATTLE 戦闘もあり!

魅力　その2

大切な土地を賭けての闘い、それが『ガイアマスター』の戦闘だ。武器や魔法での攻撃技などが描かれた武器カードを、「せーの!」で出して闘う。うまくカードを出して、相手のHPを減らすのだ。



▲攻撃力(カード内、上の数字)などをよく考え、出すカードを決定する。



▲メグメグ(右)がダメージ！　HP回復のカードなどもあるので、次はそれ使って回復か、それとも？

CHARACTER キャラクターごとに戦略が違ってくる!!

魅力　その3

まずは左ページのイラストを見てほしい。キミが操ることになるのは、これほどまでに強烈に個性の異なるキャラクターたちなのだ。しかも、このキャラたちは、それぞれ個別の能力を持っているので（右の「キャラの能力例」参照）、どのキャラをマイキャラにするかによって、戦略がまったく違ってくることになるぞ。これこそ、『ガイアマスター』の醍醐味なのだ。



▲得意な武器も各キャラに設定されている。得意武器が描かれたカードを集めるのが重要。

キャラの能力例

シンバッド　同じマスに止まったキャラの所持金の半額を盗む。やっぱり盗賊ですから。

ゴライアス　通行税を踏み倒すことがある。巨体を持つ「破戒僧」だけに。でも意味が違うかも？

ヤスツナ　剣系の武器で攻撃すると、攻撃力が2倍になることがある。戦闘に強いキャラなのだ。



ティアラは戦士に変身する!!



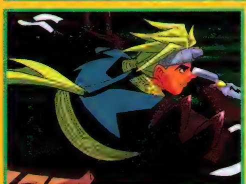
変身前のお姫様状態……

闘いなど、もってのほか！って感じの王女様ティアラは、戦闘時のみ、戦士に変身!!　このように、キャラごとの個性の強さはハンパじゃない。キミのお気に入りは？











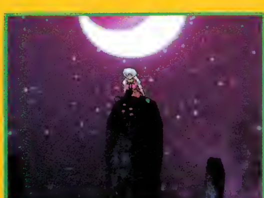




人間とは、魔族とは、そして戦いの意味とは？ 大戦後、平和な時代を迎えたネバーランドに再び巻き起こる、人間と魔族の戦い！　その渦中で苛酷な運命をたどる、若者たちはなにを見るのか!?　『スペクトラル』シリーズ最新作、『スペクトラルブレイド』の続報をお届け!!

スペクトラルブレイド

12/22 RPG	▶¥5,800　▶アイディアファクトリー
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）



いよいよ、発売を直前にひかえた、『スペクトラルブレイド』（以下『ブレイド』）。今回はシステムの詳細を、ゲームの流れにそって紹介していくぞ！



OPムービーにも注目！

主要キャラが総登場するムービー。躍動感あふれる演出に注目だ。

CHARACTERS 物語を織りなすキャラクターをチェック！

世界に迫る新たな戦乱の危機に直面し、戦いに身を投じるキャラクターたち。彼らの信念や野望、目的が複雑に絡み合う人間ドラマに注目なのだ！



聖光師団の若きホープ

クライス

物語の主人公。ムロマチが興した新国家、シンバ帝国の聖光師団に所属する。才能にあふれ、努力を惜しまぬ好青年。

SYSTEM 気になるシステムを詳しく紹介!!

『ブレイド』のゲームシステムには、同社の『モンスターコンプリワールド』（以下『モンコン』）のシステムが色濃く受け継がれている。そのうえで、新要素が数多く取り入れられているのだ。以下で、本作のシステムを解説していこう。



町 冒険の準備を整えよう！

クライスたちの冒険は、宿屋やショップなどの施設がある町を拠点にして繰り広げられる。旅の準備はここで整えよう。

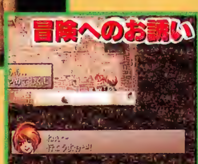


◀町の施設には何度もお世話になる。

ダンジョン 幾多の謎と危険が待ち受ける冒険の舞台

冒険の主な舞台は、多くの謎と危険をはらんだダンジョンだ。どう猛なモンスターがひしめく人外の魔境や、珍しい宝物がごっそりと眠る古代遺跡など、その種類はとても多彩。あるときは聖光師団の任務、またあるときは宝探しと、さまざまな目的でこれらのダンジョンに踏み込むことになるぞ。暗闇の先に待つのは、はたして…？





▲ダンジョン内には多くの罠が！
▶仲間から冒険に誘われることも。

戦闘 シンプルで奥深いバトルが展開!!

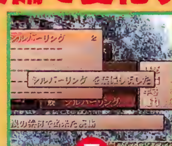
敵キャラに接触すると戦闘が発生する『モンコン』とは違い、『ブレイド』ではダンジョンを歩いているとエンカウントするシステムを採用。戦闘では、敵・味方ともに前衛・後衛の隊列を組み、前衛が1対1で戦うことになる。技の使いどころがポイント。



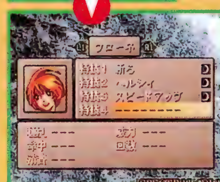
◀ためた気合いを消費して技を繰り出せ！

CHECK! 使える技は装備で変化する

戦闘中に使える技は、身につけている装備品で変わる。たとえば「ブーツ」を装備すると、「閃空斬」が使えるようになるなど、装備品ごとに技が設定されているのだ。



◀装備することで技を修得する。



▲戦闘中に使えるのは、修得した技のうち4つまでだ。

イベント 要所ではビジュアルも挿入！

人間と魔族の争いを軸に、波乱の運命に立ち向かう若者たちの姿を描く『ブレイド』のストーリー。そんなシナリオをさらに盛り上げるイベントが、ゲーム中には豊富に用意されている。そして、ストーリーの山場では、会話だけでなく1枚絵も挿入されるぞ。ここでは、挿入されるビジュアルの、いくつかを紹介しよう。不気味な敵キャラや、謎多き少女など、気になるシーンが続出だぞ。シリーズのファンならずとも、要チェック！



◀シンバ帝国が誇る、実力派の2人！ 視線の先には…？



▶謎のモンスター・ヒトゲノムと遭遇する場面。この直後に、戦闘シーンへと突入するぞ。



▲ある洞窟で出会う少女「ネギ」。前述のヒトゲノムとなにか関係があるようだが……。



健気にクライスを慕う少女

フローネ

明るく快活なクライスの恋人。魔法をミックスした独自の剣術を得意とし、少数精鋭の聖光師団の一角をになう。

ギルスター



聖光師団の指揮官で、クライスたちの上官。冷徹に思われがちだが、無意味な戦闘や殺戮を嫌う理性的な人物だ。

アゾート



聖光師団と同等の実力を持つ、青竜師団の指揮官。ギルスターとは対照的に、敵対者は徹底的にたたきつぶす、冷徹で残虐な性格。

アルム

冥界王に仕える謎の少女。クライスと出会い、ともに旅をする。優れたオカリナ奏者。

冥界王に従う可憐な少女





ストライダー飛竜1&2



飛竜に与えられた新たなる使命、それは…
グランドマスター抹殺



ACTの名作『ストライダー飛竜』と、最新作『ストライダー飛竜2』がセットになった『ストライダー飛竜1&2』。今回はその世界観の魅力に迫る!!



ストライダー飛竜1&2

未定 ACT	▶価格未定（CD2枚組）▶カプコン ▶対応周辺機器未定

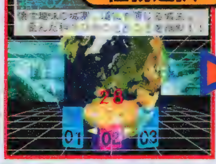
ついに行動開始！ 新たな使命を受けた飛竜がのり込むステージの数々を大紹介！

緻密に設定された世界観も『飛竜』シリーズの魅力の1つ。今回は『1』、『2』の両方から、その世界観をうかがうことができるステージをピックアップし紹介していくぞ。『1』、『2』ともに登場する、ステージではその違いを比べてみよう。

CHECK ステージ開始までの流れをチェック!!

『2』になってステージ開始前のデモシーンも大幅にパワーアップ！まず、複数の任務の中から自分が実行する任務をセレクトする。すると、作戦の詳細や進入ルートが表示され、ステージが開始されるのだ。

任務選択



▲初めに選べる任務は3つ。内容を確認して、好きな任務を選ぼう。

ルート確認



▲黄色いラインが侵入ルート、赤い部分がボスのいるエリアを表しているのだ。

ステージスタート



ストライダー飛竜1&2



飛竜の戦場となる危険な世界

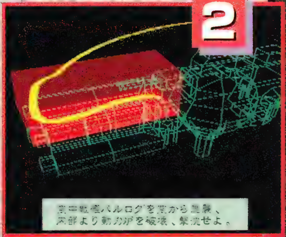
『1』で飛竜はシベリアから熱帯のジャングルまで、世界中をまたにかけて戦ってきた。それは『2』でも同じく、世界各地のいろいろな場所で戦いをくり広げることになる。今回は、ついに判明した『2』の序盤のステージを、『1』の代表的なステージとあわせて公開。登場する敵や、トラップにも注目してみよう。



ストライダー飛竜1&2

空中戦艦バルログ

空中戦艦バルログ。『1』では空を飛ぶ飛行機を跳び移りつつ、艦体に取り付くなど、難関ステージだった。もちろん『2』でも、難所となってくると思われるが…!?

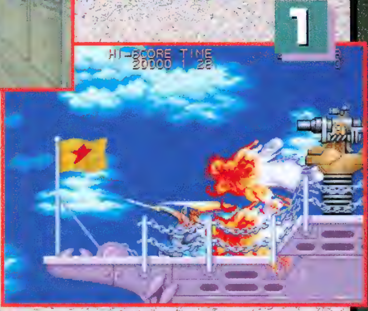


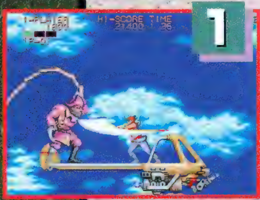
▲まずは、艦内に侵入しなければならないのだ!!



▲艦体に取り付き、侵入経路を探す間も敵の攻撃はやまない。

入り込むまでが難関の空中要塞





◀敵の飛行機を足場にして、バルログ艦内を目指すのだ

▲艦体にたどり着いたとしても、そこから侵入まではさらに厳しい。

ストライダー飛竜2

新たなる戦いの舞台

『2』でも飛竜は世界各地をまたにかけ戦う。現在判明しているステージは、ネオホンコンシティと旧ドイツ地方にある武装城塞、そして南極の極点研究所。飛竜の新たな活躍の舞台だ。

ネオホンコンシティ





◀▲華やかな都市に巣食うテロリストをせん滅せよ。

武装城塞



極点研究所

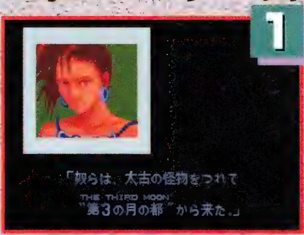


ストライダー飛竜1&2

ザ・サードムーン

「第3の月の都」

『1』のラストステージであり、グランドマスターの本拠地である「第3の月の都」。宇宙空間に浮かぶ人口都市のようなもので、グランドマスターはここから人類支配を企んでいた。『1』では完全に破壊するまでにいたらず、『2』でも飛竜を待ち受ける最大の難関として登場!! 複雑に入り組んだ内部を駆け抜け、グランドマスターのもとにたどり着けるか?





▶圧倒的な強さで迫る冥王グランドマスター。



再び悪夢の月が迫る!!



ストライダー飛竜1

初めての試練

冥王グランドマスター抹殺の任務を受けた飛竜は、敵の本拠地を探して世界中を駆ける。



ジャングル

▲ジャングルの戦士が恐竜とともに襲い来る。



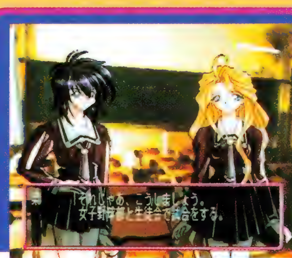
シベリア

あの熱血スポ根恋愛育成(!?)SLG『ドキプリ』が、期待に応えて三度登場!!

シリーズ3作目となる本作は、女の子との恋愛を楽しむAVGモードと野球チーム育成を楽しむSLGモードの2本を同時収録!! 1本で2度楽しめるソフトとなって登場だ。速報となる今回は、登場キャラを一挙に紹介!!

今度の『ドキプリ』はAVGとSLGの2本立て!!

AVGモード





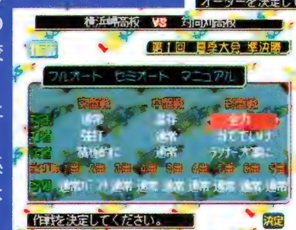
▲純粋なAVGとして展開していくことになる。
◀登場する女の子とのさまざまな恋愛を楽しもう。

横浜岬高校を舞台に、女子野球部を設立するまでの物語を楽しむことができるAVG。6人のメインヒロインとの交流を重ねていくことで、ストーリーが進展していくことになる。登場する6人のヒロインには、それぞれ独自のストーリーとエンディングが用意されており、6パターンもの恋愛を楽しむことが可能。

SLGモード

プレイヤーは女子野球部の監督となり、5月～8月の間に部員を育成していくモード。目指すのは、高校野球夏の大会での優勝だ。もちろん、多くのライバル高校も登場して、物語を盛り上げてくれる。ただ、恋愛系のイベントは発生しない。





▲さまざまな訓練を行い、チームを強化していくのだ。
◀何度もプレイし、究極の部員を作り出せ!!



スポーツSLGと恋愛AVGが一度に楽しめる人気シリーズ『ドキドキプリティリーグ』に最新作が登場!! 同じ舞台とキャラクターを使いながら、恋愛AVG部分と育成SLG部分を完全分割。なんと2つのジャンルのゲームを一度に収録した、超お得なゲームとなって帰ってきた!!

ドキドキプリティリーグ Lovely Star	
3月	▶¥6,800(予) ▶エクシング・エンタテイメント
AVG+SLG	▶MC(ブロック数未定)

個性的な6人のメインキャラを大公開!!

AVG、SLGどちらにも登場する6人のヒロインたち。彼女たちの素顔をまとめて紹介していこう!!



綾瀬琴美

KOTOMI AYASE

明るく元気で、人を気遣う優しさを持ちあわせた女の子。両親から過保護に育てられたため、やや世間知らずな面もある。反面、感情のためこみ過ぎで、一気に感情を爆発させてしまう一面も……。

データ			
誕生日	8月26日		
身長	157cm	体重	43kg
スリーサイズ	83/54/84		
血液型	O	背番号	1



富永一葉

KAZUHA TOMINAGA

勝ち気でわがままな女の子。その反面、寂しがり屋でもある。幼い頃から何をやっても成績優秀だったが、いつも2位止まりであることをコンプレックスに思っている。トップに憧れる気持ちは誰よりも強い。

データ			
誕生日	2月29日		
身長	159cm	体重	42kg
スリーサイズ	79/54/82		
血液型	B	背番号	?



紫央崎夏芽

NATUME SIOZAKI

元気で気さくな、アウトドア指向の女の子。誰とでも分け隔てなく付き合うことができる。基本的にノリだけですべて決めてしまい、物事にはこだわらない。しかし、一度こうと決めたらとことん突っ走るタイプ。

データ			
誕生日	8月1日		
身長	163cm	体重	48kg
スリーサイズ	82/57/83		
血液型	B	背番号	2

新野未来

MIKI NIINO

真面目でしっかりした女の子。弁護士か裁判官を目指しており、常に六法全書を持ち歩いている。中学時代、野球部のエースだった男の子に憧れ、野球を始める。進学科では、トップクラスの成績でもある。

データ			
誕生日	1月2日		
身長	155cm	体重	43kg
スリーサイズ	80/53/81		
血液型	A	背番号	12



鷹峰愛華

AIKA TAKAMINE

見た目はは大人しく社交的な美女だが、おもしろければ何でもOKという行動理念で動く。元々サーカス一団の看板娘だったが、体を壊して一座を抜け、普通の高校生に。校内にファンクラブまでできている。

データ			
誕生日	10月24日		
身長	165cm	体重	49kg
スリーサイズ	88/56/85		
血液型	O	背番号	3



斎木梁

RYOU SAIKI

生まれついての勝負師で、ギャンブルになると思えばどんなものでも飛びつく。クールな印象だが、勝負に関しては負けず嫌いで、勝つためならばイカサマでもなんでもする。生徒会長の兄とは仲が悪い。

データ			
誕生日	7月7日		
身長	170cm	体重	?kg
スリーサイズ	88/58/86		
血液型	AB	背番号	7



誰を選ぶ？ 14人のサブキャラを一挙公開!!

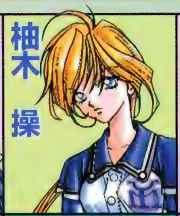
6人のヒロイン以外にも、ゲームには数多くのキャラが登場。そのサブキャラをまとめて公開。SLGモードでは、残りの選手をこの中から選ぶことになる。



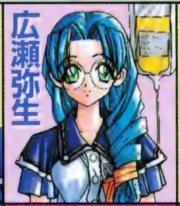
柿崎史佳
元特殊工作部の助っ人。サッパリした性格の女の子。



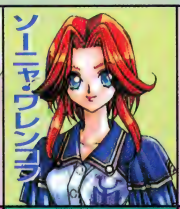
三浦セイレーン
頑固なイギリス人と日本人のハーフ。バントが得意。



柚木操
元チェス部。コンピュータで相手の行動を予想できる。



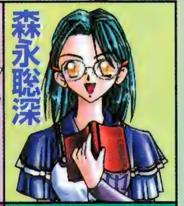
広瀬弥生
妄想癖の激しい情熱少女。体が弱く、常に点滴をしている。



ソーニャ・ヴレンコヴ
日本育ちのロシア人。元歌唱部で、歌で味方を励ます。



長島茂子
元女子野球経験者。だが、得意なのは空振りとエラー。



森永聡深
負けずキライな女の子。言葉でジャッジをくつがえす。



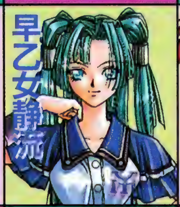
大田千香
明るく元気で前向きな女の子。ピッチャーとしても優秀。



神崎萌恵
盗塁が得意なスポーツ少女。どんなスポーツでもこなす。



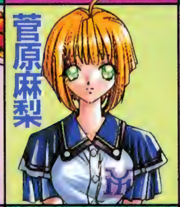
葉山結伊
真面目な女の子。元バレー部で、捕球能力が高い。



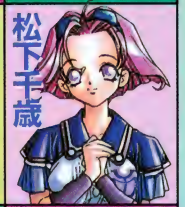
早乙女静流
気風のいい姉御肌の女の子。送球能力に秀でる。



雷御寺あずさ
富永一葉のとりまきの1人。一葉に憧れ野球を始める。



菅原麻梨
人見知りの激しい少女。野球の能力はほとんどない。



松下千歳
素直で好奇心旺盛な少女。制球能力に優れている。





NECインターチャンネルが贈る2つの恋愛AVG移植決定!!

SSで好評を博した2大恋愛AVGが、さらにパワーアップしてPSに登場!! 第一報となる今回は、それぞれの新キャラ・新要素を中心に、その魅力に迫っていくぞ!!

新キャラの登場でますます複雑な恋愛が展開!!



NEW FACE

喫茶店の看板娘♥

箕輪菜月

●18歳/3月1日生/魚座/B型

NATSUKI MINOWA

東京の短大に通う女子大生。夏休みを利用して兄の喫茶店を手伝いに来ており、そこで主人公たちと知り合う。ボーッとしているようで、じつは鋭い観察眼の持ち主。

兄:浩平







◀おなじみのヒロインにも注目!!

『フレンズ』は同窓会が行われる星降里高原を舞台に、複雑にからみ合った主人公と仲間たちの、心の交流を描いた恋愛AVG。PS版では新キャラの登場に加えて、従来のヒロインたちのシナリオを大幅に強化!! さらにオープニングムービーが追加されているのだ。



STORY

夏の始まりに届けられた一通の手紙。それは高原のペンションで開かれる、中学時代のテニス部の同窓会の知らせだった。初夏の高原を舞台に、15人の恋物語が展開される。

NEW シナリオが大幅にパワーアップ!!





◀▲パワーアップしたシナリオで、魅力的なヒロインとの甘いストーリーを楽しもう!!

続報を待て!

フレンズ ~青春の輝き~

フレンズ~青春の輝き~		
夏予定 AVG	▶¥6,800(CD2枚組)	▶NECインターチャネル
	▶MC(ブロック数未定)	

新要素をPick Up!! 内容充実移植度120%

みつめていたい with TOY BOX（仮）





みつめていたい with TOY BOX（仮）

3月（予） AVG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶NECインターチャネル ▶MC（ブロック数未定）

『みつめていたい』は2人の幼なじみとの絆（きずな）をテーマに、主人公たちの学園生活を描いた恋愛AVG。PS版はオープニングムービーが一新され、オリジナルビジュアルも大幅に追加。ラジオドラマなどのおまけも、多数収録されているぞ。



STORY

幼なじみの主人公と菜織は、6年前に転校していったもう1人の幼なじみ・真奈美との再会をきっかけに、それぞれの存在を意識し始める。3人の心の中で、それぞれの恋が始まろうとしている…。

NEW オリジナルイベントが追加!

移植にあたってPS版には、多数のオリジナルイベントが追加されているぞ。そのため、PC版やSS版をプレイしている人も、新鮮な気持ちで楽しめるようになっているぞ。





▲▶イベントの増加にともなって、新しいグラフィックも多数追加されている。その総数は、なんとSS版の2倍以上だ!!







NEW 4人のサブキャラとも仲よくなれる!?

PC版『TOY BOX』から、4人のサブキャラが活躍する4本のミニドラマを収録。ここでは各ドラマのヒロインをちょっとだけ紹介！

← 橋本みよか

主人公の先輩の妹で、冴子に憧れている下級生。いつも冴子に付きまとっていて、冴子と仲よくしている主人公をよく思っていない。



田中冴子

主人公のクラスメイト。クールで男っぽい性格で、下級生の女の子に人気がある。

信楽美亜子

主人公のクラスメイト。情報通で流行物好き。いつも明るいムードメーカー的な存在。



天都みちる

主人公の学校の英語の臨時教師。のんきで明るい性格だが、真面目な一面もある。

NEW ボーナスCGもたくさん!!

ゲームをクリアすると見ることができる、ボーナスCGも多数用意されている。



CHASE THE EXPRESS

チェイス・ザ・エクスプレス™

1/27（予） AVG	▶¥5,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

軍用列車を襲うテロの恐怖！　単身車内に潜入した主人公ジャックは、テロリストたちの陰謀を砕けるのか…!?　重厚な世界設定と、アクション映画を思わせるカメラワークで展開する『CHASE THE EXPRESS』!!　今回はシステムの詳細と開発者インタビューで、その魅力に迫る！





どこまでも続く線路の先に待つのは果たして勝利か悲劇か……





ココに注目！

リアリティあふれるストーリー！

核とテロリズム、刻々と変化する状況、国家とテロリストの手に汗にぎる駆け引き……。このゲームの最大の見どころは、なんといってもリアリティあふれるシナリオだ。今回の記事では、緊迫感あふれる事件の発端から、序盤の大きな山場までを紹介していくぞ。



▶ハリウッド映画を思わせる、リアルな設定が今作の魅力。

オリジナリティ満点のシステム！

重厚なシナリオを引き立てるべく、システム面でも新しい要素が取り入れられている。その1つが、特殊なカメラアングルだ。従来の3D・AVGのように、カメラの向きや構図が固定されておらず、キャラを追うようにパンするのだ。以下で、カメラに関する詳細を解説しよう。



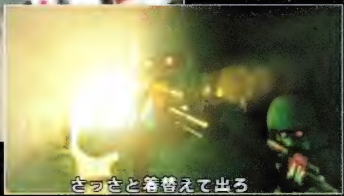
▶カメラのパンをはじめ、斬新な試みが各所に見てとれる。





STORY ストーリー

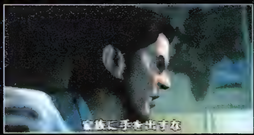




▼一瞬にして、列車は制圧されてしまう。

▲誇らしげに、テロリストのリーダーが持ち出したのは……核!?

ただ1人を残し、護衛部隊は全滅!! この極限状態を切り抜けろ!





▲大使は、家族とともに拘束される。この状況にどう立ち向かう!?

物語は、NATO軍の誇る軍用列車「ブルーハーベスト号」が、謎のテロリスト集団に襲撃されるところからはじまる。すんでのところで、難をのがれたジャック(アメリカ空軍少尉・今回は派遣兵として護衛に参加)は、人質のフランス大使一家を救出するため、行動を開始する…。

美しき女SP、クリスティナとの出会い

探索のすえ、なんとか大使を発見したジャック。しかし大使夫人と幼い娘は、別室へと連れ去られた後だった。家族の消息を求めて列車の探索を続けていると、ある部屋から銃声が鳴り響く。意を決して、部屋の中へ飛び込むジャック! そこで彼を待っていたのは、銃口と、金髪をなびかせた美女だった。



▲部屋へ飛び込んだ瞬間、銃口がジャックを迎える! 持ち主は……女!?

◀▲大使を救出する共通の目的から、協力を約束する2人。状況は好転するのか。

激闘のすえ、ついに大使の家族を救出

クリスティナから、大使の家族が連れ去られた居場所の手がかりを聞き、ジャックは救出へと向かう。立ちふさがる敵を倒し、ついに大使の家族を発見! 脱出のために NATO軍ヘリが駆けつけ、安堵のため息がもれようかという瞬間、無線が入る。〝大使消失!!〟。大使本人の安全を確保するため、別行動を取っていたクリスティナからの報告であった。脱出を目前にして、大使はどこへ消えたのか…。不安な目を向ける大使の娘に、ジャックは救出を誓う!!

緊迫したドラマが展開!





▲現場には、頼りない秘書官だけが残されていた。

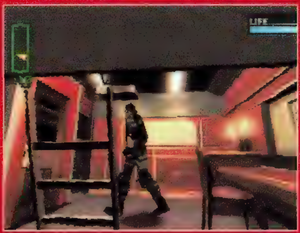
しかし、大使本人が消えた…!



「大使を救出せよ!」ジャックの戦いが始まる…!!

SYSTEM システム

独自の操作感を生み出す!「サーチボタン」に注目!



◀こんな「らしい」アングルも、このゲームならでは。

通常は映画のようなカメラアングルで展開していくこのゲームだが、「サーチボタン」(△ボタン)を使うことで、カメラの向きを変更することができる。これで、死角や敵の存在を確認することができるようになるぞ。また、扉の前などに来たとき、画面左下に△ボタンが表示されることがある。このときに「サーチボタン」を押すと、扉の内部をのぞき見ることができるぞ。

▼たとえばこんなアングル。このままでは、通路の先がどうなっているのかを、確認することはできない。





▲そこでサーチボタンを使用。カメラを動かしてアングルを変更できるので、通路の先を見られるのだ。

洋画ファンならピンとくる? 【カメラのパン】とは!?

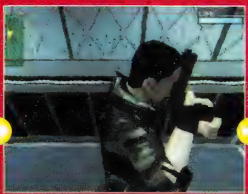
映画などで多用される手法の1つで、ロングからアップまでを連続したカットで見せる手法。臨場感のある画面やスピード感の演出に優れるこの手法を、今作も採用しているのだ。

▼長い通路の奥から、手前へと走りよるジャック。これまでにも、よく見られたシーンだ。





▲従来は、このあたりでアングルが変わっていたが……。



▲このゲームでは、ジャックを追うようにカメラがパンしていく。

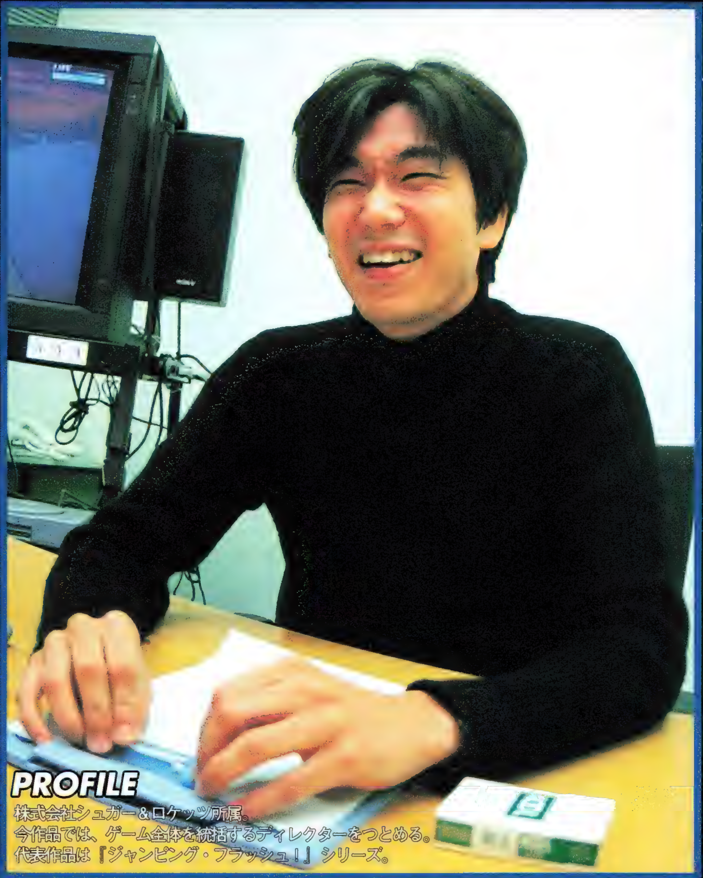


▲そのまま後ろ姿へ。映画のような場面が演出されるのだ。

『チェイス・ザ・エクスプレス』の魅力に迫る！

開発者インタビュー

INTERVIEW



PROFILE
株式会社シュガー&ロケッツ所属。
今作品では、ゲーム全体を統括するディレクターをつとめる。
代表作品は『ジャンピング・フラッシュ！』シリーズ。

㈱シュガー&ロケッツ●ディレクター

多田浩二

SUGAR& ROCKETS

『チェイス』誕生秘話も続々!? 直撃インタビュー!!

――まずは月並みですが、『チェイス』の基本的なコンセプトからお聞かせ下さい。

多田浩二氏（以下、多）「一番始めにシステムができていまして、カメラのアングルを動かせる…」

――サーチボタンですか？（※1）

多「そうです。これを使ってなにか作れないか、という話を開発スタッフとしていたんですよ。彼らはとにかく映画が好きで、中でもハリウッドの娯楽作品が大好きで、しょっちゅう観ているんです。このテイストで作りたいね、と話していました。それも、ある1シーンをゲームにしたものではなく、映画全編を体験できるようなゲームを作れないかということでこのゲームの企画が始まったんです」



▲サーチボタンは、これまでにない新鮮な要素だ。



◀『チェイス』への意気込みを、熱く語る多田氏。

――サーチボタンが生まれたいきさつは？

多「プログラマーのほうから、『VR技術を使ったゲームを作れないか』という話が出まして、実験的にシステムを構築していたのがはじまりです。それで、これはイケるぞ、みたいなことになって……」

――話が弾んで、洋画テイストを付け加えて？

多「そうです。そこからストーリーを組み始めて。最初からベースにはハリウッドのアクション映画がありました（※2）」

――主人公・ジャックのキャラクターにも、そのへんのイメージが入ってきているんですか？

多「そうですね。ハリウッドの映画って、オジサンが活躍する映画がけっこうあると思いませんか？ それに、単にカッコいい青年を出すよりは、ちょっと年いっちゃってるのかなぁ、オヤジの入り口に立ってるのかなぁ、みたいな感じの人が出てきたほうがおもしろいかなっていう」

――リアリティの面でも、そうかもしれませんね。

多「でも本当にオヤジが出てきちゃうと、ゲームとしては面白くないということで（一同爆笑）、いまのキャラクターに落ち着きました」

――ほかにリアリティの面で注意された部分は？

多「まずは路線（ルート）ですね。このゲームは、ストーリー分岐がそのまま列車の路線になっていくので、実際に列車が通っていないと説得力がなくなりますから」

――では、ヨーロッパが舞台になったのも…。

多「ええ、実際に鉄道が発達しているのでやりやすい、というのがありました」

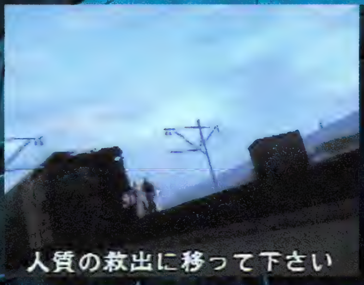
――すごく良く研究されていますよね。ヨーロッパの特徴っていうか車窓の風景とか。羊がいたり古城が見えたり。…あの「世界の車窓から」ってTV番組はご覧になります？

多「（笑）ゲームを作るうえで見た、というのはないんですが、個人的にはたいてい見ます。ヨーロッパを舞台にしたのは、NATO（※3）を出したかった、というのもあります。映画だとアメリカ空軍や大統領（※4）とかはけっこう出てくるんですけど、ゲームだとあんまり出てこない。架空の場所で架空の軍隊ではなくて、実在する設定でリアリティを出していく。こうすることによって、ゲームもまた、よりいい意味で映画に近づいていくのではないかと、こう思ったんです」

――なるほど。

▼リアルな設定の数々が、臨場感を増してくれる。





◀映画のようなカット割りが続出。好きな向きにはたまらないぞ。

ゲームが映画に近づくとき 映画をゲームで味わうとき

――映画に近づける、というお話がありましたが。

多「ゲームを映画に近づけるという点で一番気にしていたのが、"動きのあるゲーム画面"です。パカパカと変化するカット割とか、雰囲気だけではなく、歩いているところをカメラが追うっていうほうが、臨場感がありますし。それがサーチボタンならできる。ほかには、人が倒れているシーンで、全体を映すだけでなくズームするといった手


▲ご本人もかなりの映画好き。毎週のように観るとか。

法も取り入れてます。」

――敵を撃ったとき、敵がアップになりますよね。

多「そこも、映像として見せる、という演出です。ゲームって、どうしてもプレイヤー中心になって、それ以外のものはあまり見せない。でも、映像として見せるには、カットがプレイヤー視点から離れるのも大事かなと。攻撃を受けた人間が、弾き飛ばされてダダーッと倒れるシーンとか、かっこいいですし」

――ストーリー的にはどうですか？

多「そうですね、"一方そのころ"とかですか。主人公以外の、状況がよく見えない人たちがからんでくると、ストーリーに深みが出せると考えました。主人公たちとNATOで意見の食い違いが出るとか。主人公以外の思惑というモノが入ってくるのも、ゲームにはあまりありませんでしたから。あと、そうですね、入りやすい映画って、わりとストーリーの予測がつきやすいものですよね？」

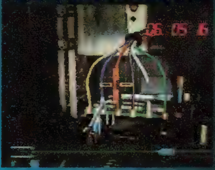
――エイリアンが出たとか、隕石が来て地球が危ないぞ！　なら、最後には誰か地球を救う人が出て来るんだろうな、とか。


▶主人公の視点から離れるカメラワークも、『チェイス』らしい演出。

多「それと同じように「核」を積んだ列車があってフランスのパリをめざしているとなったら、当然ヨーロッパに「核の危機」！　となる。だけど、核はどこにあるのかわからない。それじゃ当然主人公が任務をおって探しだし、解決するんだろうな、って容易に想像できる。ある程度ゴールをイメージできたほうが、「じゃあ核が出てくるまでやってみよう」といった具合で先を見てみたくなると思いうんです。」

――では逆に、ゲームらしさを意識した点は？

多「最初はもっとゲームらしくなかったんですよ。ストーリーやアクションシーンを体験していくだけ、というところからスタートしたので。でも、それだと本当にコントローラを触っているだけになってしまう。それよりも、コントローラを通じて映画を体験してもらうというのが目的でしたから。ただ、ストーリーを楽しんでもらおうと思ったら、いろんなシチュエーションが出てくることになります。たとえばヘリを撃ち落とすのに、キャラが歩いて転がって、というよりも✚キーで照準を動かして、みたいなシューティングのほうが臨場感が出る」


▼ミニゲームの1つ、爆弾解除。手に汗にぎる瞬間!!

――それで、ミニゲーム(※5)のような感じで…。

多「システム的にもガラッと変わったほうがさまざまな危機を切り抜けていく感を体験できると思うのですが……どうでしょう？」

――それはもう。

『チェイス』の ここが「ならでは」



▶難易度の低い「ルーキーモード」で、ストーリーを楽しめる。

――従来のゲームと、『チェイス』が一線を画すのはどこでしょう？

多「これまでのゲームは、たとえば短時間でクリアするとか、テクニックの差によって展開が変化することが多かったと思うんです。でも、答えを知ったら誰でもできるほうが、多くの人に楽しんでもらえると思ったんです。下手な人でも、カラクリを見抜ければ先へ進める、という作りにしたかったんですね。だから、ゲームそのものよりもストーリーを楽しんでもらう、この作り自体が『チェイス』の最大の特徴だと思います」

――ゲームが苦手な人でも、がんがんイケます？

多「はい。銃を構えるアクションとかも必要なくて、敵のほうを向いて撃つだけで当たりますよ。これまで、最後までイケなかった人でも楽しめるように、低難易度のモード(※6)も用意しました」

――気が早いようですが、今後の展開などを。

多「もしもPS2で『チェイス』を作るのなら、そのときは効果音やBGMなどの音の面にも、もっと凝ってみたいと思っています」

――ありがとうございました。


▶ただいま鋭意制作中！　1月の発売日まで、首を長くして待て!!

映画を体験してもらう それが『チェイス』です

『チェイス』にまつわる用語説明

※1：サーチボタン
前項でも詳しく紹介している、このゲームの新要素の1つ。好きなときに、自分でカメラアングルを変更できるので、構図的に死角となる部分でも見ることができるのだ。

※2：ハリウッドのアクション映画
詳細はさけるが、「ハイテクビルで中年の刑事がテロリスト相手に泣きながら奮闘する話」や、「列車内で、なぜか合気道に通じるオールバックの外人（中年）が活躍する話」などが、話題にのぼった。どうにもオジサンの話ばかりだったのは、多田氏の趣味であろうか？

※3：NATO
North Atlantic Treaty Organization（北大西洋条約機構）の略。「北大西洋条約」にもとづく集団防衛機構のこと。加盟国に攻撃が加えられた場合に、これをNATOの全加盟国に対する攻撃とみなして、軍事行動を含む援助行動をとるのが目的。

※4：アメリカ空軍や大統領
「テロリストに占拠された飛行機で、やはり中年の大統領が戦う話」が記憶に新しい。

※5：ミニゲーム
前号で紹介した「爆弾解除」だけでなく、ヘリコプターを撃ち落とすミニゲームが用意されているようだ。もしかしたら、まだあるのかも？

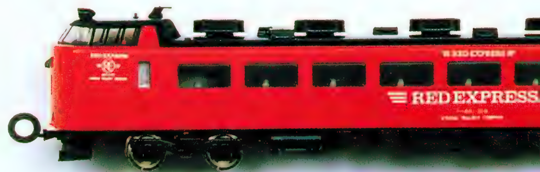

◀低難度がウレシイ「ルーキーモード」。アクションが苦手なキミでも安心！

※6：低難易度のモード
「ルーキーモード」と呼ばれる、難易度の低いモードのこと。通常よりも敵が弱く設定されているなど、初心者向けの配慮がなされている。

TAITO

PlayStation
DUAL SHOCK 対応
PocketStation

日本全国の電GO！ファンのみなさん、ゴメンナサイ。こんどのソフトは、ーション付で車種はに大幅アップ。な走行も選べ嬉しい限り。









12.9 ON レール

プロになりきる待望のソフト。
ナビゲーションシステムが運転をサポート、もっと緻密でテクニカルな運転が可能。

さらにこのへんもプロ仕様。
路線総数9路線、延長、改良もされて刺激度120%。夜間走行や天候の変化でリアルさがアップでGO。運転できる電車は、なんと50種類以上に大幅増量。

価格 ¥5,800（税別）



攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



イラスト／祥人

パラサイト・イヴ2

これさえ読めば快適プレイ間違いナシ！　基本システム解説＆ストーリー攻略をお届け!!

12/16 A・AVG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作より、戦闘もムービーもグレードアップ！　このタイプのゲームにしては、難易度が低めなので初心者でも（少し）安心して楽しめます。敬遠してた人も、ぜひプレイ！（袋）

今年の年末に発売されるラインナップの中でも、この『ＰＥ２』は個人的にかなりオススメ。どちらかというとシナリオよりもゲーム性が重視されているので、純粋にゲームを楽しみたい人は絶対に買いでしょう！　アヤもかわいくなったしね。（小岩）

発売直前徹底攻略第１弾 基本システム＆ストーリー攻略でゲーム序盤のプレイをばっちりフォロー!!





壮絶な戦いの幕が今、開かれる!!

Ａ・ＡＶＧというジャンルに生まれ変わり、多くの人々の注目を集める超期待作『パラサイト・イヴ２』。その発売に先駆けて、今号では８ページにわたってシステム＆ストーリーを徹底攻略!!　前半４ページでは、基本操作から戦闘のコツまで、基礎知識を詳しく解説。そして、後半４ページでは、ストーリー序盤「アクロポリスタワー」をチャート付きで一気に攻略するぞ！



◀今回の攻略記事を読んでおけば、発売前の予習はバッチリ！

システム解析編

操作、戦闘など基本システムの詳細をわかりやすく解説！

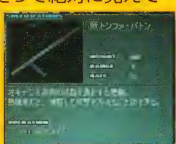
基本操作をはじめ、各システムの詳細と使い方をポイントごとに説明するぞ。ゲームを始める前に、必ずチェックしておこう！

基本操作 N.M.C.との戦いに備えて基本操作を完全マスター!!

ここでは、普通にプレイしていては気づかない意外な操作法をピックアップして解説。まずは、コントローラの使い方を完璧に覚えよう！

△ボタンの多彩な機能を活用しよう

△ボタンで使用する機能は、右にある３つ。その重要度は高く、ゲームを進めるにあたって絶対に覚えておく必要がある。それぞれの用途をしっかりチェックしておけば、スムーズにプレイできるぞ。



用途その1 PEコマンド表示

戦闘時に△ボタンを押すと、画面右下にパラサイトエナジー（以下PE）のコマンドが出現。使用可能なPEは白、使用不可能（消費MPが足りない）なPEは黒で表示される。また、選択したPEは効果範囲が緑色の線で表示され、一目で確認できる。



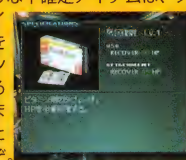
用途その2 ヘルプ表示

全体マップ画面で△ボタンを押すと、画面下のウインドウに次の行動や目的地が、アヤのセリフで表示される。このヘルプ機能を有効に使えば、詰まることなくストーリーを進められるぞ。もし、次の行動や目的地を忘れた場合は、△ボタンを押そう。



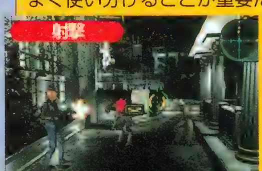
用途その3 不確定アイテムの識別

使用した経験のないアイテムは、「ビン」や「カプセル」というように種類のみ表示される。このような不確定アイテムは、メニュー画面でアイテムにカーソルを合わせ、△ボタンを押すと識別することが可能だ。また、使用することでも識別されるぞ。



R1 R2 ボタンでは攻撃内容が変わる！

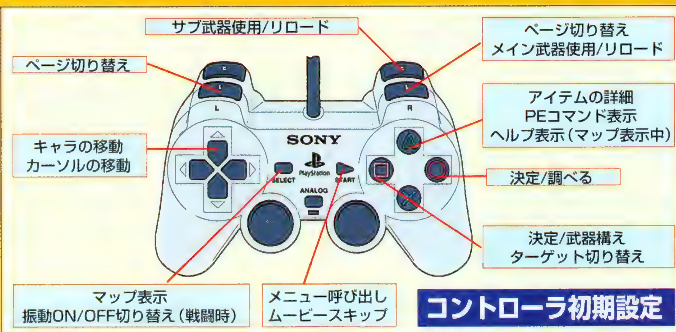
武器の中にはＲ１、Ｒ２ボタンで攻撃内容の異なるものが存在する。例えば、下の写真にある「ＭＰ５Ａ５」の場合、Ｒ１ボタンを押すと射撃、Ｒ２ボタンを押すとフラッシュライトを照射する。武器ごとにその種類も違うので、うまく使い分けることが重要だ。



◀基本的にＲ１ボタンがメイン武器での攻撃（射撃）となる。



▶こちらはサブ武器。自由にサブ武器を変更できるものもある。



コントローラ初期設定

セレクト ボタンで常に現在地を確認しよう

セレクトボタンを押すと、画面が全体マップに切り替わる。マップは「ドア to ドア」を基準にいくつものエリアに区分され、行ったことがあるエリアのみ表示される。ただし、全体マップを入手している場合はエリア全体が表示され、行ったことがあるエリアは白、そうでないエリアは黒く表示される。なお、敵が存在するエリアは赤で表示されるので、注意してほしい。そのほかの表示は以下の通り。

■現在地と向き…赤い矢印　■目的地………赤い丸
■セーブポイント…Ｔ　■アイテムＢＯＸ…Ｂ



▲シナリオごとに必ずマップが存在する。早い段階で入手しておけば、スムーズに探索することが可能だ。

◎ボタンで同じ場所を何度も調べよう！

◎ボタンで調査できるポイントは、調べるたびにメッセージが変化する。ポイントによっては何度も調べることで、アイテムを入手できる場合もあるのだ。同じメッセージが表示されるまで、◎ボタンを押すクセをつけよう。意外な発見もあるはず。



▲人々との会話に関しても同じ。話しかけるたびに、その内容が変化する。何度も話しかけるのは基本だ。



▲このときはメッセージが表示されるだけだが……。



▶もう１度調べるとアイテムを発見。このような場所がいくつも存在する。

基礎知識

プレイするうえで必要な基礎知識を詳細解説!!

ここでは、ゲームを進めるうえで絶対に覚えておきたい基礎知識を6つのポイントに分けて解説していこう。

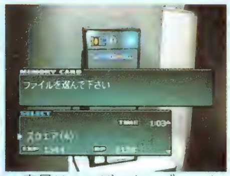


知識1 セーブポイント&アイテムBOX

セーブは、特定のエリアに設置された電話を使って行う。また、アイテムを一時的に保管することができるアイテムBOXも存在するぞ(今回の攻略範囲では登場しない)。

▼どのセーブポイントも青く光っているので、一目瞭然。



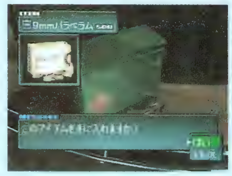


▲容量は、1データ1ブロック。最大15カ所にセーブ可能。

知識4 無限弾ケース

マップ中には、弾を無限に補充できる無限弾ケースが設置された場所がある。これをこまめに利用すれば、弾切れを起こす心配はない。思う存分戦うことができるのだ。

▼残弾が少なくなったら、無限弾ケースで補充だ!





▲ケースによっては、補充できる弾薬の種類が違うことも。

知識2 N.M.C.とのエンカウント

N.M.C.とのエンカウントには、こちらから敵をサーチする場合と、敵に発見されてしまう場合の2通りがある。どちらの場合も戦闘へ移行する合図として、画面が一瞬フラッシュするが、こちらからサーチした方が有利に戦える。

▼接近しすぎると、敵がこちらの存在を認識し、攻撃してくる。

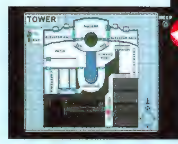




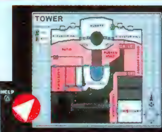
▲先にサーチすると、敵に気づかれることなく戦闘へ。先制攻撃が可能だ。

知識5 出現N.M.C.の変化

出現する敵とその組み合わせは、エリアごとに決まっている。また、エリア内の敵を全滅させても、特定のイベントを境に新しい敵が同じ場所に出現するのだ。

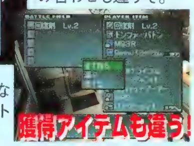


◀敵が出現しなくなった状態でイベントを起こすと…。



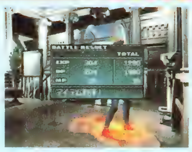
マップに注目

◀新たな敵が出現!!組み合わせも違うぞ。



知識3 経験値&BP(バウンティポイント)の獲得

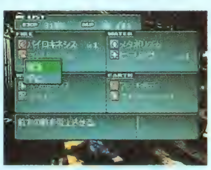
このゲームにはレベルの概念がなく、経験値はPEの「復活(覚える)」&「強化(レベルアップ)」に使用する。また、BPはお金のようなもので、これを支払って武器などを購入する。この2つはエリア内の敵を全滅させると獲得できるが、逆に戦闘から離脱するとBPが減少する。



◀強い敵を倒すほど多くの経験値とBPが獲得できる。

経験値を割り振ってPEを復活&強化

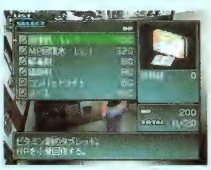
PEは、一定の経験値を割り振ることで「復活」&「強化」することができる。割り振る値は種類ごとに異なるが、強化するたびにより多くの経験値が必要となる。なお、どのPEも、最高3段階まで強化できるぞ。



▶経験値の割り振りは、メニュー画面で。

BPを支払って、武器、アーマー、弾薬、アイテムを購入

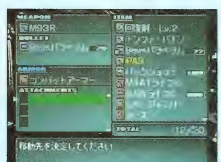
今回の攻略範囲では、M.I.S.T.センターの火器管理室で武器やアイテムを購入することができる。先の展開でも武器を購入できる場所(ショップとは限らない)がいくつかあるので、しっかりBP稼ぎに励もう。



▶まずここで戦いの準備を整えよう。

知識6 アタッチメントの装備

アーマーは、アタッチメントに武器や弾薬、アイテムを装備することができる。回復、攻撃アイテムを装備しておけば、戦闘の幅が広がるぞ。右の例にもあるように、武器を装備しておけば、戦闘中にメニューを開いて武器を変更することも可能。また、弾薬の補充や変更も同じように行える。



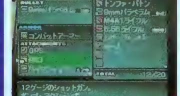
◀ここに武器や弾薬、アイテムを装備する。カーソルを合わせて、次に武器やアイテムを選択すれば装備完了だ!



▶アーマーに装備しない限り、戦闘中にアイテムを使用することは不可能。回復アイテムは、必ず1つ以上装備しておこう。

アタッチメントを利用した武器の変更

1 アタッチメントに武器を装備しておく



◀装備中の武器とは別の武器を、アーマーにセット。

2 戦闘時にスタートボタンでメニューを開く



◀ここで装備中の武器やアイテムが表示されて……。

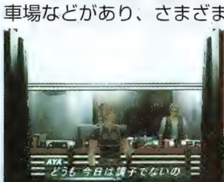
3 武器を選択して、装備完了!



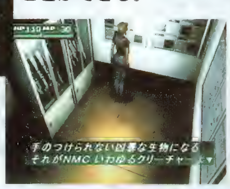
◀武器を選択すると、瞬時に装備が変更される!!

M.I.S.T.センター

N.M.C.の調査、鎮圧を目的としたF.B.I.所属の機関「M.I.S.T.」。その拠点となるのが、このM.I.S.T.センターだ。建物内には、火器管理室や射撃場、駐車場などがあり、さまざまな情報を得ることができるぞ。また、火器管理室ではアイテムの購入、射撃場では戦闘訓練を行うことができる。



▲ゲームは射撃場からスタートする。



▶いろいろな場所を調べることで、出動前にさまざまな予備知識を得られる。

火気管理室でアイテムを購入!

室内にいるジョディに話しかけると、武器やアイテムを購入することができる。ゲーム序盤は所持BPが少ないが、回復剤や解毒剤だけでも1〜2個買っておこう。



▲ジョディからBPや武器に関する詳細も聞ける。

購入可能アイテム

種類	アイテム名	価格
武器	PA3	1000
	M4A1ライフル	2450
弾薬	バックショット×10	60
	5.56ライフル×80	100
	バッテリー・燃料	0
アーマー	タートルベスト	1680
	コンバットアーマー	3250
雑貨	回復剤Lv.1	100
	MP回復水Lv.1	320
	解毒剤	80
	鎮静剤	80
	コンバットライト	60
	メース	100

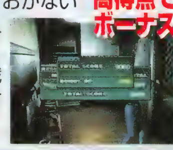
射撃からPEの使い方まで射撃場で戦闘の基本を覚えよう!

射撃場では、レベル1〜5までの段階に分けて、戦闘訓練を受けることができる。次々と出現するターゲットを撃って、高得点を目指そう。コツとしては、リロードのタイミングをはかること。ターゲットは1度に多数出現するので、こまめにリロードしておかないと、途中で弾切れを起こしてしまうのだ。これは実戦でも同じことが言えるぞ。



▲レベル1〜2は射撃の基本、レベル3〜5は実戦形式の訓練だ。

高得点でボーナスBPゲット!



◀レベルごとに設定された一定スコアを超えると、BPがもらえる。

パラサイト・イヴ2



戦闘マニュアル

ストーリー全般で役立つ戦闘のコツを徹底伝授！

ここでは、戦闘における基本戦法から、武器やアーマー、PEの有効な使い方まで、あらゆるテクニックを紹介するぞ。

基本はHit&Away!! 撃って、撃って、撃ちまくれ！

敵によって戦い方は異なるものの、基本的にはダメージを受けないように遠く離れた場所から撃ちまくればOK。敵の背後や、倒れた状態を攻撃するとダメージが増加するので、常にそのチャンスを狙っていこう。

背後から攻撃!!



▲うまく敵の背後に回り込めれば、戦闘が有利に!!

敵の弱点をつけ！



◀弱点をつけば、一気に大ダメージを与えられるぞ。

要チェックポイント1
リロードはタイミングをはかって行う！

敵は集団で襲ってくるケースが多いので、接近される前にリロードしておかないと、弾切れが起きて痛い目を見ることに。銃の残弾には常に気を配ることが大切だ。



▶リロード中に攻撃を受けると行動が中断されるぞ。注意！

要チェックポイント2
逃げるときはロックオンを解除してから！

ロックオンは、⊗ボタンで解除できる。逃げるときに敵をロックオンしたままだと、立ち止まったときにその敵の方向を向いてしまう。逃げるときは、まず⊗ボタン。



▶一旦、距離をとってから再びターゲッティングしよう。

要チェックポイント3
障害物をうまく利用しながら戦え！

障害物を利用すれば、戦闘がぐっと楽になる。例えば下の写真のように、テーブルを挟むように移動すれば、敵はこちらに近寄れず、無傷で倒すことも可能なのだ。



▶弾が障害物に当たってしまう場合もあるので注意すること。

敵のタイプに合わせて戦い方を工夫しよう！

敵は各種類ごとに、独自の習性や特殊能力を持っている。そのため、敵ごとの特徴を把握し、それに応じて戦い方を変えていく必要もあるのだ。ここでは、敵を4つのタイプに分類し、それぞれの対処法を解説していく。これを参考に、自分なりの戦い方を研究してみよう。



◀敵がどんな方法で攻撃をしてくるのかを見極めよう！

攻撃力重視型

このタイプの敵は、動きが鈍く、攻撃パターンが単調なのが特徴。ちょこまかと動き回ってワザと敵の攻撃を誘い、そのスキに背後に回り込めば楽に倒すことができるぞ。



スピード重視型

動きが素早く、ロックオンした状態でも攻撃がヒットしにくいやっかいな敵。このタイプの敵は、PEのプラズマ（敵を転ばせる効果がある）で動きを止めてから攻撃するのが最善策だ。



集団行動型

言うまでもなく、ショットガンが有効。このタイプの敵はHPが低いので、1～2発で倒すことができる。ただし、毒やマヒなどのステータス異常になる攻撃をしてくるので注意。



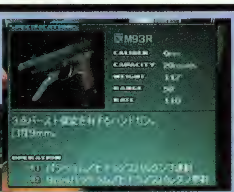
特殊能力型

体の色を背景に溶け込ませて姿を消したり、エネルギー弾を撃つなど、敵により、その能力も多彩。当然、敵ごとに対処法が異なるので、能力が判明するまでは遠距離から攻撃するのが◎。



【武器】WEAPON
武器の性能と有効な使い方を把握せよ！

ここでは、今回の攻略範囲で登場する武器の性能や、どんな使い方が有効かを解説。武器は、それぞれ攻撃力や装填（そうてん）可能弾数、射程距離などが違うので、ここでしっかり確認しておこう。そのうえで、臨機応変に使い分けよう。





▲新しい武器を入手したら、必ず性能を確認すること。
◀ハンドガン系やライフル系など、同タイプの武器でも種類によって性能は違う。

CHECK POINT タイプの違う武器をアーマーに装備

上では敵のタイプを4つに分類して解説したが、実際の戦闘ではそれらが混在した状態で出現する場合も多い。そこで、どんな敵が出現しても対応できるように、タイプの異なる武器をアーマーに装備して、武器変更ができるようにしておこう。最低でも、別に1種類くらいは武器を用意しておきたい。



◀任意にリロードできるように弾薬もアーマーに装備。

CHECK POINT R2ボタンで発射できるサブ武器も活用！

特定の武器には、フラッシュライトなどのR2ボタンで使えるサブ武器が搭載されている。実質2種類の武器を装備していることになるので、戦略の幅がぐっと広がるぞ。また、武器によってはR2ボタンを押すことで、R1とは違った攻撃法（単射など）になるものもあるのだ。



▶ストーリーが進むと、サブ武器の数はグッと増える。

格闘武器　トンファ・バトン



最初から持っている格闘武器。一撃の威力は高いが、敵に接近する必要があるので反撃を受ける可能性が高い。あえて使うなら、動きの鈍い攻撃力重視タイプの敵が有効。

ハンドガン　M93R



ハンドガンは重量が軽く、構えやリロードに要する時間が短いのが特徴。武器の中で一番扱いやすく、さまざまなタイプの敵に対応できる。序盤の基本装備はコレで決まり。

マシンガン　MP5A5



連射性能に優れたマシンガンは、ボスキャラなどのHPが高い敵に最適。全弾連射で一気に大ダメージを与えることが可能だ。サブ武器としてフラッシュライトを搭載。

ショットガン　PA3



広範囲を攻撃できるショットガンは、コウモリや芋虫などの集団行動型の敵に有効。ただし、射程距離が短いため、敵に接近する必要がある。使いどころに注意しよう。

ライフル　M4A1ライフル



ライフルの最大の特徴は、射程距離の長さ。攻撃力の高い敵や、やっかいな特殊能力を使う敵は、この武器で遠くから攻撃しよう。サブ武器を自由に変更できるのも魅力。

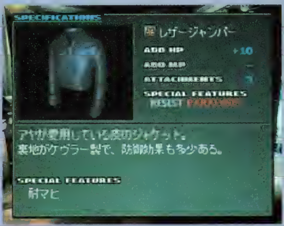
グレネード　グレネード・ピストル



グレネードは全武器の中でも一番威力が高く、まさにボス戦向き。弾薬によっては広範囲を攻撃可能なので、使い方も多彩だ。ただ、1発ずつしか装填できないのが難点。

ARMOR【アーマー】 HP、MP、特殊効果などのバランスを考えて装備しよう！

アーマーはそれぞれ、HPとMPの追加値、アタッチメントの数、そして装備したときの特殊効果に違いがある。アーマーを選ぶ際は、これらのバランスをよく考えて購入しよう。特殊効果は、ステータス異常防止の効果が一番オススメだ。



▶基本的にはHPとMPの追加値が高いアーマーを装備すればOK。さらに特殊効果が付加されていれば完璧だ。

CHECK POINT GPSは必ず装備

敵の位置を探知できるGPSは、戦闘では必要不可欠な装備。新しくアーマーを装備するとアタッチメントから外れてしまうので、装備し直すことを忘れずに！



▶GPSがあれば画面に映っていない敵も簡単に攻撃できる。

ITEM【アイテム】 アイテムの最大所持数は20個 使いどころを見きわめよう！

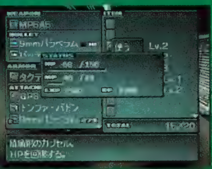
アヤが所持できるアイテムの最大数は、20個。アイテム所持数が20個の状態で戦闘後にアイテムを入手した場合、アイテムを1つ捨てる必要があるため非常にもったいない。消費アイテムなどはいくつも手に入るので、適度に使ったほうがお得なのだ。



▶効果の低い消費アイテムから使って、アイテム欄には常に2～3つの空きを作っておくといいだろう。

CHECK POINT 回復量の変化に注意！

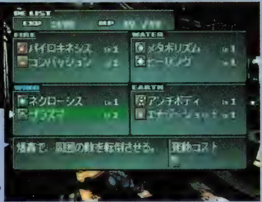
回復アイテムは、移動時と戦闘時では使用したときの回復量が違うぞ。戦闘時に使用すると、その効果は90%程度に低下してしまうのだ。よく覚えておこう。



▶残りHPが少ないときは、戦闘へ突入する前に使おう。

P.ENERGY【パラサイトエナジー】 4系統8種類のPEを有効に使おう！

PEは、火、風、水、土の4系統に分類され、各系統に2種類ずつのPEが存在する。例外的にパイロキネシスのみ最初から使用できるが、使用するにはメニュー画面で「復活」させる必要があるぞ。ちなみに「復活」または「強化」すると、MPが全回復する。いざというときのために覚えておこう。



▲「復活」か「強化」でMP全快！

CHECK POINT ヒーリング&メタボリズムは必須！

HPや状態異常などの回復手段が少ない序盤では、ヒーリングとメタボリズムは必須。この2つを覚えておけば、いつでも回復が可能なうえに、回復アイテムの節約にもなる。まずはこの2つを「復活」させよう。



▲ステータス異常を受けたら、すぐに回復！



▶「強化」すると回復量が上昇し、発動時のスキも少なくなる。お早めに。

PE発動の手順

1 △ボタンでコマンドを呼び出す



◀コマンドは、画面右下に表示される。なお、移動時はヒーリングのみ使用可能だ。

2 使用するPEを選択（効果範囲の表示）



◀✚キーの左右で使用するPEを選択。名称の右側にレベルと消費MPも表示される。

3 ◎ボタンで決定するとPE発動！



◀◎ボタンを押せば、詠唱後にPEが発動し、詠唱中に攻撃されると中断される。

FIRE -ファイア（火）-

パイロキネシス

正面に火球を放つ。威力が高く、ボス戦やHPが高い敵との戦闘で威力を発揮するぞ。



コンバッション

一直線に伸びた炎を扇状に動かして広範囲を攻撃する。ショットガンと同じ要領で使うと◎。



WIND -ウィンド（風）-

ネクローシス

正面に向かって直線上に放電し、敵を貫通しながらダメージを与える。毒の追加効果もアリ。



プラズマ

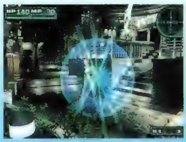
自分を中心点として球状に放電して攻撃。転倒させる効果があり、動きの素早い敵に有効。



WATER -ウォーター（水）-

メタボリズム

全ステータス異常を回復。発動後は一定時間（体が光っている間）ステータス異常を防ぐ。



ヒーリング

HP回復。発動時のスキが大きいので、タイミングに注意。移動時と戦闘時で回復量が違う。



EARTH -アース（土）-

アンチボディ

防御力UP。消費MPも少なめなので、ボス戦や攻撃力の高い敵との戦闘では必ず使いたい。



エナジーショット

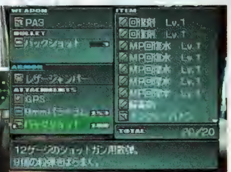
攻撃力とクリティカル発生率がUP。ボス戦などでアンチボディと併用するのがオススメ。



ステータス異常 ステータス異常が発生したらすぐに回復！

敵の中には、毒やマヒなどのステータス異常を与えてくるものが多数存在するぞ。ステータス異常は戦闘が終了すると回復するが、マヒや混乱、沈黙は、ゲームオーバーの原因にもなりかねない。できるだけ早めに回復しよう。

▼どのステータス異常も、一定時間が経過すると自然に回復する。





▲メタボリズムが使える状態でも、念のため解毒剤や鎮静剤を用意しておこう。

ステータス異常一覧

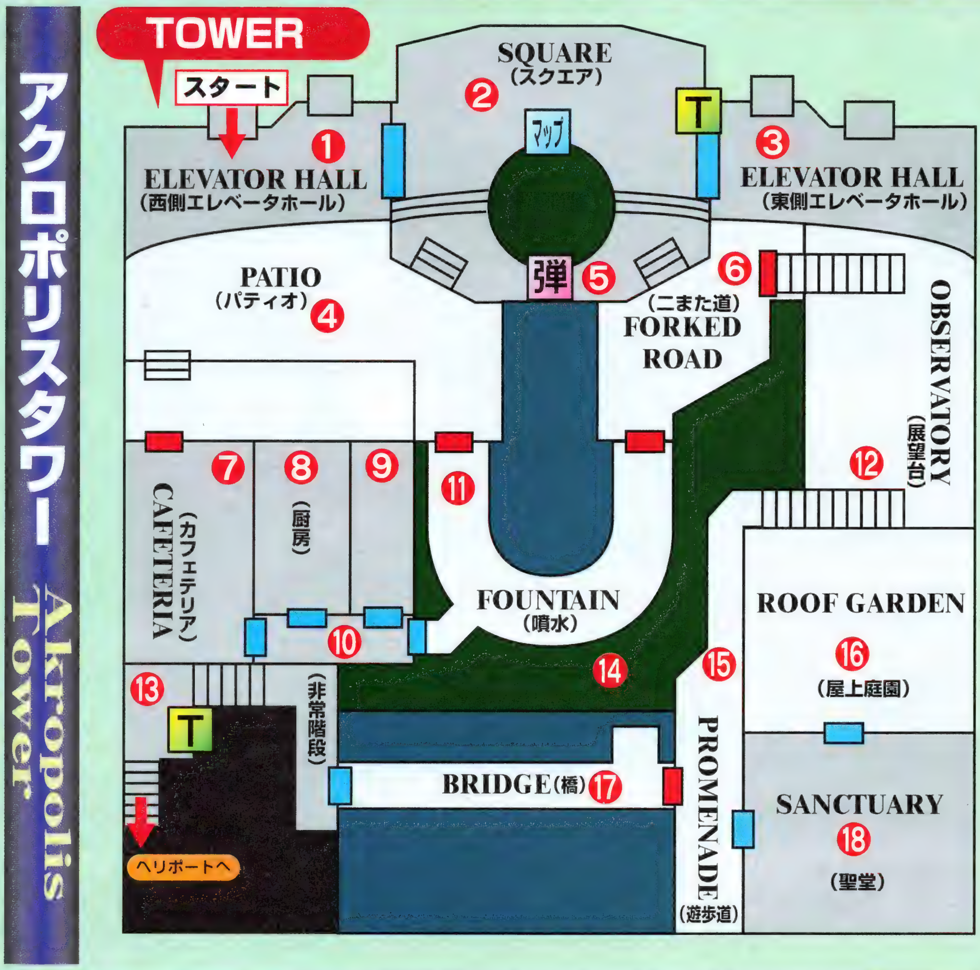
シンボル	名称	効果	治療方法
	毒	一定時間おきにダメージを受ける	解毒剤、メタボリズムの使用
	マヒ	一定時間おきに一切の行動が不可能になる	解毒剤、メタボリズムの使用 ✚キー連打で一時的に回復
	暗闇	周囲が暗闇に包まれ、ターゲッティングが不可能になる	解毒剤、メタボリズムの使用
	沈黙	すべてのPEが使用不可能になる	鎮静剤の使用
	興奮	一部のPEが使用不可。HPを消費して攻撃系PEが使用可能	鎮静剤の使用
	混乱	押した✚キーとは違う方向へ移動してしまう	鎮静剤、メタボリズムの使用

パラサイト・イヴ2

ストーリー攻略編

高層ビルにN.M.C.の影！　『2』におけるアヤの最初の仕事は、閉鎖されたビル空間からの脱出劇!!

続いてはストーリー攻略編！　今回は、事件の発端となるアクロポリスタワーを、マップ＆チャートで完全フォロー。難関ポイントは、各種コラムで攻略していくぞ。





キーアイテム入手場所

- カフェテリアの鍵…❸
- インプラント・パーツ…❼
- 赤い鍵…⓲
- 青い鍵…❿
- ブラックカード…⓰
- M.I.S.T.バッジ…初期装備
- メンデル9月号…❼

マップ内記号説明

- （青）…通行可能な扉など
- （赤）…鍵などが掛かっていて通行できない扉など
- T…セーブポイント(電話)
- マップ…全体マップの入手場所
- 弾…無限弾ケースの設置場所
- ★…高圧ケーブルの位置
- ✕…スチーム管の位置
- ❶❷～…攻略に対応したエリア番号

最短クリアチャート

以下は、ストーリーを進ませるために最低限必要な行動を順に説明したものだ。よって戦闘も、最低限必要なもの以外は除外している。また、⑪～⑬を飛ばしてしまっても、とりあえずクリアすることは可能。詳しくは、P.57以降の各項目を参照のこと。

1	射撃訓練を止め、ピアースに話しかけ、アクロポリスタワーの事件の話を聞く
2	M.I.S.T.火器管理室で、ジョディに話しかける
3	M.I.S.T.駐車場でピアースに話しかけて、車で出動する（「ええ」を選択）
4	アクロポリスタワー前で2人の警官に話しかけてから、タワー内に進入する
5	❸の東側エレベータホールでSWAT隊員から､「カフェテリアの鍵」をもらう
6	❼のカフェテリア内へ進入、女性に近寄る。戦闘後に死骸を調べて「インプラント・パーツ」を入手
7	ルパートの指示に従い、❷のスクエアでM.I.S.T.本部に電話をかける
8	❿のカフェテリア奥の通路で、「青い鍵」を入手
9	カフェテリア一番奥の部屋(❾)で「青い鍵」を使用、展望台(⓬)への扉を開く
10	聖堂(⓲)の中で、謎の男(UNKNOWN MAN)に襲われているルパートを救出して、「赤い鍵」を入手
11	⓰の屋上庭園で、謎の人物（⑩とは別人）が仕掛けた爆弾を発見する。その後、「ブラックカード」を入手
12	❾のカフェテリア一番奥の部屋で「赤い鍵」を使用し、⓫の噴水の水を抜く
13	⓱の沈んだ橋の場所にある機械に暗号を入力して、橋を渡れる状態にする
14	⓳の通路で謎の男と戦闘後、ヘリポートへ

アクロポリスタワー脱出!?

ここで『2』の基本を覚えてしまおう！

最初のステージだけあって、左のチャートと各コラムどおりに行動すれば、問題なくクリアできるはず。ＰＥのヒーリングを覚える（「復活」させる）までは、回復薬に頼るしかないが、SWAT隊員の死体や〝いかにも？〟な場所を調べれば意外な物が入手できるので、怪しいところはこまめに調べていこう。また、登場するN.M.C.に関しては、次ページ以降で対処法を紹介していく。ここで、基本的な戦い方を身につけておこう。



▲チャートの節目節目でのセーブは、忘れずに！

4 まずはマップ確認

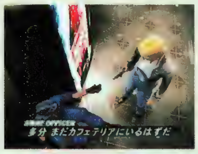
タワーに入って最初にすべきことは、スクエア（❷）の中心部分にある全体マップを参照すること。1度見ておけばGPSが照合してくれるので、マップを開いたときにタワーの全体図を見ることが可能になるのだ。忘れずに見ておこう。



▲チャート4の段階でなくても照合はOKだぞ。

5 SWAT隊員から「鍵」を入手

❸の東側エレベータホールには、ケガをしたSWAT隊員がおり、アヤがその近くまで行くとイベントが発生。その隊員は、「カフェテリアの鍵」というアイテムをくれるのだが、これはカフェテリア（❼）の入口を開けるためのもの。この段階ではカフェテリアに入らないと話が進まないので、さっさと鍵をもらってくるのが吉だ。



▶SWAT隊員は、自販機の陰にいる。

8 「青い鍵」の使用方法は？

カフェテリア奥の通路（❿）の壁をよく調べると、「青い鍵」を入手することができる。通常、扉の鍵などは、対応する扉を開けようとすれば自動的に使用されるが、この鍵は違う。では、どこで使用するかというと、入手した場所の隣の部屋（❾）。その中にある、ランプが点滅している機械に対して使うのが正解だ。鍵を正しく差し込むことができれば、⓬の展望台へと続く、❻の二また道にある扉が開く仕掛けになっているぞ。これで、今まで謎に包まれていた、タワーの東側部分に進入することが可能になるのだ。


▶壁をよく見ると、KEY……？ 調べてみよう。



▲鍵穴はAとBの2つ。間違えてもペナルティはないので、両方試してみればOK。

●モニターを見てみよう

❾の部屋には、鍵を使う機械のほかにも、監視モニターのような装置がある。画面の下にあるボタンで場所の切り換え、画面左側のボタンで画面の明るさを調節できる。いろいろな場所を見てみれば、新しい発見があるかも？



6 N.M.C.の死骸をチェックせよ！

カフェテリア（❼）での戦闘に勝利したら、倒れているN.M.C.の死骸を調べてみよう。ここで「インプラント・パーツ」を入手しない限り、なぜか部屋からは出られないようになっている。注意！



▲入ってきたドアから出ようとしても、アヤはN.M.C.の死骸に興味を示すのだ。



▶奥の扉にも鍵がかかっているし…。

7 電話を忘れずに

スクエア（❷）の東側の壁には電話がある。この電話、セーブする以外にも、チャート7においては、シナリオを進行させるカギとなっているのだ。

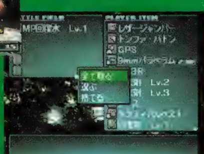


◀このタイミングで電話をかけないと、話は進まない。

CHECK POINT N.M.C.出現の法則

『PE2』では、ストーリーの進行度によって配置されるN.M.C.が変化する。また、戦闘後にN.M.C.が落とすアイテムは、そのN.M.C.が出現した場所で、何を落とすかが決まってくるのだ。つまり、ストーリーのタイミングと場所さえ特定できれば、入手できるアイテムがわかるということ。そこでできたのが右の表。チャートの番号とN.M.C.出現場所から、入手可能アイテムを調べられるぞ。


▲一度全滅させたら、そのエリアには、2度と同じN.M.C.は出ない。


▶特定のタイミングでしか入手できない物も。

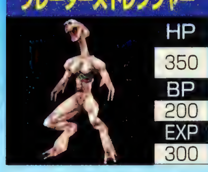
場所別・出現N.M.C.&落とすアイテム

出現場所	出現N.M.C.	出現タイミング	落とすアイテム
❹パティオ	グリンストレンジャー×1	チャート4～6	なし
	グリンストレンジャー×2	チャート7	メース
	モス×3　ラット×3	チャート8	なし
	モス×2　レッサーストレンジャー×2	チャート11～13	9mmヒドラ×50
❻二また道	グリンストレンジャー×1	チャート7	なし
	ラット×3　レッサーストレンジャー×1	チャート11～13	解毒剤
	キャタピラー×4　※1	チャート12～13	回復剤Lv.1
❼カフェテリア	グレーターストレンジャー×1	チャート4～6	回復剤Lv.2
❽カフェテリア厨房	オドストレンジャー×1　※2	チャート8	なし
	オドストレンジャー×2　※2	チャート11～13	なし
❿カフェテリア通路	ラット×8	チャート8	なし
	ラット×4　オドストレンジャー×1	チャート11～13	なし
⓫噴水	ハンプティダンプティ×2	チャート12～13	グレネード×4
⓬展望台	グリンストレンジャー×2	チャート9～10	なし
	ハンプティダンプティ×2	チャート11～13	9mmヒドラ×50
	バット×9　※1	チャート12～13	9mmヒドラ×50
⓭非常階段	レッサーストレンジャー×1	チャート11～13	回復剤Lv.2
⓯遊歩道	ハンプティダンプティ×2	チャート9～10	回復剤Lv.1
	モス×3　ラット×4	チャート11～13	なし
	キャタピラー×4　モス×2	チャート12～13	なし
⓰屋上庭園	キャタピラー×4	チャート11～13	MP回復水Lv.1
	キャタピラー×4　モス×3	チャート12～13	なし
⓱橋	バス×3　※3	チャート11～13	なし
⓳ヘリポート（通路）	謎の男(UNKNOWN MAN)×1	チャート14	なし

N.M.C.DATA アクロポリスタワー PART1

ここでは、アクロポリスタワーに登場する10体のN.M.C.の紹介&簡単な攻略法を伝授しよう。なお、PART1では、『2』で初登場のA.N.M.C.（人間に擬態するN.M.C.）を対象にする。

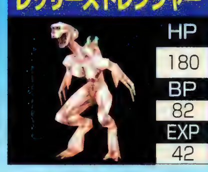
グレーターストレンジャー



HP 350 / BP 200 / EXP 300

最初のカフェにしか登場しない。身体も大きく、攻撃力も高い。安全に倒すには、パイロキネシスの連発もいいが、アヤに直線的に接近してくるため、テーブルを挟んで立つとハメることもできる。

レッサーストレンジャー



HP 180 / BP 82 / EXP 42

ピョンピョン跳ねるように移動してくる、非常に素早いストレンジャー。複数に囲まれたときには照準が合わせにくくなるので、なるべく距離を置いた場所から狙っていくようにしたい。

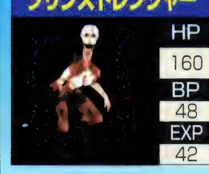
オドストレンジャー



HP 180 / BP 34 / EXP 34

人間に中途半端に擬態したため、腕が長いのが特徴。動きは遅いので、それほど対処に困ることはないが、この大きさのストレンジャーでは一番攻撃力が高い。これも遠距離で戦うようにしよう。

グリンストレンジャー



HP 160 / BP 48 / EXP 42

ストレンジャー系では、1番弱く、動きも遅いため、戦うのは楽だろう。グレーターを除くストレンジャー系は、背後からの攻撃に弱いので、余裕があるなら回り込んでの攻撃が非常に有効だぞ。

ハンプティダンプティ



HP 280 / BP 102 / EXP 152

見た目通り、非常に動きは遅い。ただ、その分、HPは高いし、リーチの長い（意外な距離からでも届く）手による一撃は非常に強烈。火炎属性の攻撃に弱いので、遠距離からのPEが効果的だ。

【出現モンスターリスト注釈】※1：マップに赤く表示されない（その場に行くとエンカウント）。※2：これらのN.M.C.は、❼のカフェテリア側からでも攻撃可能。逆にカフェテリアで戦闘モードに入ってから、カフェテリアの厨房（❽）に移ろうとすると逃亡（BPがマイナス）扱いなってしまうので注意。※3：橋（⓱）を渡れる状態にすれば、踏むだけで倒せる。

10 謎の男との接触

⑮の遊歩道で起こる最初の戦闘（チャート⑩で初めて訪れたとき）に勝利すると、聖堂（⑱）から銃の発砲音が聞こえるイベントが挿入される。その後、聖堂内に入ると、ルパートが謎の男（UNKNOWN MAN）に襲われている姿を目にするはずだ。なお、ここでのやり取りは、すべてイベントなので操作をする必要はない。イベントが終わって、アヤを動かせる状態になったら、謎の男がいた地点を調よう。「赤い鍵」が入手できるはずだ。ただし、この鍵は拾わなくても、実はクリアに影響はないぞ。



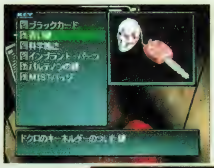


▲鍵は、非常に小さくて見落としやすいので注意すること。

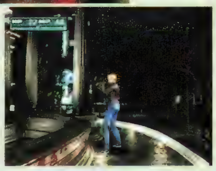
▶ちなみに、このイベントでは、謎の男には必ず逃げられてしまう。

●「赤い鍵」はどこで使うのか？

鍵といえば思い出すのが、カフェテリア奥の部屋（⑨）の機械。この「赤い鍵」も「青い鍵」と同じく、ここで使うことになる。⑪の噴水の水を排水することができるぞ。このあとに噴水に行けば、意外な物が手に入るかも？

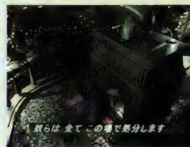


◀チャート⑨で「青い鍵」を差した鍵穴の、もう一方に使えばいいわけだ。



▶なお、最短クリアの場合、噴水の水は必ずしも抜く必要はない。覚えておこう。

11 クリアには関係ないけれど…？





チャート⑪の屋上庭園（⑯）は、クリアするだけならば必ずしも寄る必要はない。ただ、ここで発生するイベントでは、現段階では謎に包まれたストーリーの背景を垣間見ることができる。屋上庭園にはN.M.C.も出現するので多少の危険は伴うが、できれば見ておきたいところだ。

▲なお、このイベントは、チャート⑫の行動を起こす前でないと発生しないので注意！

●謎のアイテムゲット！

また、このチャート⑪のイベント後、謎の男が出ていった辺りを何回か調べていると、「ブラックカード」というアイテムが入手できる。このアイテム、◎ボタンのヘルプで見ても詳細は不明。まったくの謎に包まれたアイテムなのだ。しかし……!!



13 橋を渡って屋上へGO!



▲橋へと続く扉は、聖堂でルパートを助けたあとでないと開かない。先に進むこともできないので注意しよう。

⑰の橋は、通常は水の中に沈んでいるが、橋の手前の機械に3桁の数字を入力すると浮き上がり、渡れるようになる。また、ここの池（？）には、N.M.C.がいて、橋が沈んだ状態のときに渡ろうとすると攻撃される。強敵だが、一応倒すことも可能。



▲橋を上げるパスワードのヒントは、カフェ奥の部屋（⑨）の壁にあるぞ。



◀「ド＝1、レ＝2、ミ＝3」。ということは、「ソ、ラ、ド」は……？簡単だよね！

CHECK POINT SWATの残したアイテムを有効活用！

チャート⑦以降、アヤはSWAT隊員たちの装備を借りることができる。すべての隊員の死体に何かあるわけではないが、右で紹介する3カ所は、とくにチェックしておくといい。

怪しいポイント1 展望台（⑫）



▲下りエスカレーター前のベンチにSWATが…。

怪しいポイント2 噴水（⑪）



▲噴水の底をチェック。後ろの林（⑭）にも……？

怪しいポイント3 遊歩道（⑮）



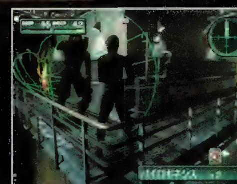
▲道の最南端に、SWATが倒れているぞ。

14 BOSS 謎の男 (UNKNOWN MAN)



HP	BP	800
1600	EXP	500

ヘリポートへの通路（⑲）に上がったところから、3画面分切り替わる位置まで進んで引き返すと、謎の男が登場。彼の攻撃は炎をまとった剣による斬撃と催涙弾（くらうとマヒ状態に）。とくに前者は、リフトの前に追い詰められた状態でくらうと一撃死するので要注意。催涙弾は、距離が近いと当たらない。撃たれたら前進してよけよう。



▲相手が剣を振りかぶったら、パイロキネシスを当てて、よろめかせよう。



◀P.E.とグレネード弾をうまく使えば、戦闘開始直後の位置から動かなくても勝てるぞ。

●高圧ケーブルを使え！

屋上には、高圧ケーブルが3カ所、スチーム管が1カ所ある。その場所を敵が通るときに、これらをタイミングよく攻撃すると、切れたケーブルやスチームで200前後のダメージを与えられる。全部ヒットさせれば、HPの半分を奪えるぞ。ただし、リフト前の戦いには要注意！



▲早過ぎず、引きつけ過ぎず…。タイミングを覚えよう。

N.M.C.DATA アクロポリスタワー PART2

PART 2では、従来の動物から変化したN.M.C.をピックアップ。HPや攻撃力などは、A.N.M.C.に比べて低いが、こいつらは毒やりん粉などといった特殊攻撃を持っていることが多いぞ。

ラット



HP 18 / BP 22 / EXP 4

身体が小さく、視点によっては非常に見にくくなる。GPSをよくチェックしよう。また、毒も持っているため、攻撃をくらうと厄介。ほかの敵と一緒に出現した場合は、率先して倒そう。

キャタピラー



HP 80 / BP 28 / EXP 6

這っているときは動きは超遅いが、ときどき素早いジャンプ攻撃を仕掛けてくるので、近づき過ぎるのは危険。火属性の攻撃に弱いので、固まっているところをP.E.でまとめて燃やしてしまうのも吉。

モス



HP 1 / BP 18 / EXP 2

9パラ1発で死んでくれるザコだが、リン粉をくらうと非常に危険。とくにほかの敵と一緒に出現したときは、注意しよう。固まっているところをショットガン（バースト属性の弾）でまとめて撃とう。

バス



HP 1 / BP 36 / EXP 6

橋（⑰）にしか登場しないN.M.C.。水中にいる間は強敵だが、橋を渡れる状態にするとただのザコ。毒を持っており、攻撃力も意外に高い。沈んだ橋を強引に渡るときは、一気に駆け抜けてしまおう。

バット



HP 1 / BP 18 / EXP 5

ザコだが一度に数多く登場するので、うざったい。ショットガン、マシンガン、またはP.E.などで一気に始末するのがいい。また、コウモリだけに、コンバットライトを使うのもおもしろいかも。

パラサイト・イヴ2

データ編

今回登場する全アイテムを完全データ化！

ここでは、アクロポリスタワーまでで入手可能な武器・弾薬などの装備品や、シナリオにかかわるキーアイテム、そしてパラサイトエナジーのデータを一覧にした。取り残しチェックや、効果を知るためなどに活用してほしい。

武器 Weapon

N.M.C.退治の必需品

アクロポリスタワーでは、敵も弱いのでM93Rだけで、なんとかなる。ちなみに、買った武器以外は、事件が終わると回収されてしまうので注意しよう。

名称	未確認時の名称	種別	使用可能な弾薬の種類	攻撃速度	装弾数	射程	重量	BP価格
トンファバトン	なし	近接武器	――	5	――	1	68	1000
M93R	なし	ハンドガン	9mm	110	20	50	117	2000
MP5A5	サブマシンガン	SMG	9mm	80	30	55	288	6980
			フラッシュライト	2	50	5		
PA3	なし	ショットガン	12ga.	2	3	30	270	1000
M4A1ライフル	なし	アサルトライフル	5.56mm	85	30	500	254	2450
グレネード・ピストル	グレネードランチャー	グレネードランチャー	40mm	1	1	350	260	1680

弾薬 Bullet

なくては始まらない！

序盤はしばらくM93Rなので、必然的に9mmが必要。大いに、無限弾ケースを活用していこう。

CHECK POINT 弾の色に注意！

メニューで見られる弾のアイコンは、同色のアイコンの武器に使用可能。銃に詳しくない人はこれで覚えよう。

名称	未確認時の名称	種別	火力	弾薬特性	最大所持数	BP価格(個数)
9mmパラベラム	なし	9mm	10	――	500	30(50)
9mmヒドラ	9mm弾	9mm	15	――	500	30(50)
バックショット	ショットシェル	12ga.	40	EXPLOSION	200	60(10)
5.56ライフル	ライフル弾	5.56mm	22	――	800	100(80)
グレネード	グレネード弾	40mm	270	BURST	100	280(4)

アーマー Armor

アヤの身を守る生命線

ゲーム中盤で、タクティカルベストを入手したら必ず身につけるようにしよう。アタッチメントも忘れずに。

名称	未確認時の名称	HP追加値	MP追加値	アタッチ数	特性1	特性2	BP価格
タートルベスト	なし	5	20	3	戦闘後のMP回復量が25%アップ	マヒ状態にならなくなる	1680
コンバットアーマー	なし	40	10	5	高性能動体探知機(GPSが不要に)	沈黙状態にならなくなる	3250
ショルダーホルスター	なし	0	20	4	攻撃速度が50%アップ	――	2580
レザージャンパー	なし	10	0	3	マヒ状態にならなくなる	――	――
タクティカルベスト	ボディアーマー	50	10	7	攻撃速度が50%アップ	戦闘後にHPが回復する(※)	2120

アイテム Item

出かけるときは忘れずに

アクロポリスタワー内でも、かなりの回復系アイテムは拾えるが、この手のゲームが苦手な人は、M.I.S.T.本部で回復剤の1つでも買っておくといい。また、動きの素早い敵には、メースなどがオススメ。

名称	未確認時の名称	通常時使用	戦闘時使用	BP価格
回復剤Lv.1	タブレット	HP50回復	HP45回復	100
回復剤Lv.2	なし	HP100回復	HP90回復	180
回復剤Lv.3	小ビン	HP全回復	HP150回復	350
MP回復水Lv.1	ペットボトル	MP30回復	MP25回復	320
MP回復水Lv.2	ビン	MP全回復	MP100回復	580
解毒剤	薬剤キット	――	暗闇・マヒ・毒を治す	80
鎮静剤	アンプル	――	沈黙・興奮・混乱を治す	80
メース	ガス・スプレー	――	マヒさせる状態攻撃をする	100
コンバットライト	キーホルダー	――	閃光により、敵を暗闇にする状態攻撃をする	60

キーアイテム Key item

取り忘れのないように

一応、キーアイテムに分類されてはいるが、「メンデル9月号」、「ブラックカード」の2つはクリアするだけなら取らなくても、とくに影響はないぞ。

名称	未確認時の名称	入手場所	使用場所
パルテノンの鍵	カフェテリアの鍵	東側エレベータホール(③)	カフェテリアの扉(④)
インプラント発信機	インプラント・パーツ	カフェテリア(⑦)	メニュー画面で調べられる
赤い鍵	なし	聖堂(⑱)	カフェテリア奥の部屋(⑨)
青い鍵	なし	カフェテリア奥の通路(⑩)	カフェテリア奥の部屋(⑨)
???	ブラックカード	屋上庭園(⑯)	メニュー画面で調べられる
M.I.S.T.バッジ	なし	最初から持っている	タワー内に入るときに使用
メンデル9月号	科学雑誌	カフェテリア(⑦)	メニュー画面で調べられる

パラサイトエナジー P.Energy

戦闘のカギを握るぞ！

PEで一番最初に復活させておきたいのはヒーリング。戦闘に勝てばMPは若干回復するので、ムダに回復剤を使用しなくても済む。また、ボス戦などではエナジーショットが重宝するぞ。攻撃系でオススメなのは、パイロキネシス。射程距離がかなり長く敵を吹き飛ばすので、先制攻撃に向いている。

名称	消費MP	基本攻撃力	攻撃属性	備考
パイロキネシス　Lv.1	8	70	火炎	直線上(前方)の敵に効果あり
コンバッション　Lv.1	14	120	火炎	範囲内の敵すべてに攻撃
ネクローシス　Lv.1	7	15	毒	範囲内の敵すべてに攻撃
プラズマ　Lv.1	6	25	衝撃	範囲内の敵すべてに攻撃

名称	消費MP	回復量	備考
ヒーリング　Lv.1	12	30〜60(ランダム)	HPを回復する(通常時の回復量は常に30)
メタボリズム　Lv.1	7	――	ステータス異常を治す

名称	消費MP	被ダメージ量	備考
アンチボディ　Lv.1(1回がけ)	6	0.75	一定時間、受けるダメージ量を減らす。2回までかけられる
アンチボディ　Lv.1(2回がけ)	6	0.7	――

名称	消費MP	攻撃力	クリティカル率	備考
エナジーショット　Lv.1(1回がけ)	10	1.3	1.25	一定時間、銃の攻撃力がアップ。2回までかけられる
エナジーショット　Lv.1(2回がけ)	10	1.4	1.4	――

【各種データ内表記・注釈】■**未確認時の名称**…まだ◎ボタンで調べていないとき、または未使用時に表示される名称。■**攻撃速度**…特定時間内に、最大でどれだけ攻撃できるかを数値化してある。■**EXPLOSION**…散弾。■**BURST**…着弾と同時に爆発し、周囲の敵をも殺傷する弾薬。■**被ダメージ量／攻撃力／クリティカル率**…通常の値が［数値］倍されることを表す。
※タクティカルベストのHP回復量は、MP回復量と同量。

クロノ・クロス

物語が急速に盛り上がってくる中盤を徹底攻略！
アイテムや敵など、各種データも完全フォロー!!

発売中	▶¥6,800（CD2枚組） ▶スクウェア
RPG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

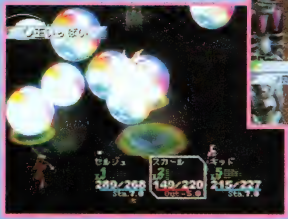
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『クロス』に『トリガー』ネタが出てくるたびに、『トリガー』もやっときゃよかった…と後悔。今からやろうにも『クロス』が忙しくて無理。チクショー！　（たいめー）

いや、ゲーマーも人間ですから(当たり前だ)、なかにはどうあがいても好きになれないキャラだって1人くらいはいることでしょう。オレの場合はやはりスラッシュがキビシイです。「はぁ〜ん、お前のすべて〜♪」とか歌われた日にゃ……。みなさんはどう？　（青毛野郎）

隠者の小屋から中盤の難所・古龍の砦まで大攻略！

40人以上のキャラの中から、自由に選んでパーティを組めるこのゲーム。パーティに入れるキャラを選ぶときは、固有技の特徴とグリッドの形をチェックして選ぶといい。理想としては、固有技が戦闘で役に立ち、なおかつグリッドの数が多いキャラ。さらに、エレメントの効果を左右する魔力が高いとなおベスト。序盤ではレナ、アルフがオススメだぞ。





▲新しくキャラを仲間にしたら、グリッドと固有技をチェック！
◀固有技は、実際に戦闘で使ってチェックするように。

エルニド本島マップ

1. オパーサの浜
2. トカゲ岩
3. アルニ村
4. 溺れ谷
5. ヒドラ沼
6. 古龍の砦
7. 死炎山
8. 影切りの森
9. 蛇骨館
10. テルミナ
11. 風鳴きの岬



前回までの攻略チャート

チャートにある★はレベルスター、イはイベントアイテム、仲は仲間になるキャラを表している。

1 迷宮
- 仕掛けを作動させてからワープポイントに行き、大きな扉の前でイベントを見る

2 アルニ村（HM）　仲ポシュル
イ サメの歯のお守り・ヘケランの骨
- 桟橋でレナと会話したあと、トカゲ岩へコドモ大トカゲのうろこを取りに行く

3 トカゲ岩（HM）
- コドモ大トカゲを3匹倒してうろこを入手後、オトナ大トカゲ（★）とバトル

4 オパーサの浜（HM）
- うろこを3枚手に入れたら、オパーサの浜にいるレナと会話する

5 オパーサの浜（AN）

6 アルニ村（AN）
- 桟橋に行ってレナと会話。セルジュの墓参りへ行ってほしいといわれる

7 風鳴きの岬（AN）
- 岬の先に行って、自分の墓を調べる。その後、カーシュ一味（★）とバトル
- 戦闘終了後、キッドを仲間にするか選択

キッドを仲間にする
8 アルニ村(AN)
仲ラッキーダン
イ試作テレシフター

キッドを仲間にしない
8 アルニ村(AN)
仲レナ・(ポシュル)ラッキーダン

9 溺れ谷（AN）
イ しゃれこうべ・青リンドウの花　大きなたまご
- 出口でソルトン&シュガール（★）とバトル。戦闘終了後テルミナへ

10 テルミナ（AN）
- 花屋とグレンの会話イベントを見る
- キッドが仲間になっていない場合のみイベントが発生
- 広場で老人のイベント終了後、キッドを仲間にするかどうか選択
  - すでにキッドを仲間にしている場合は、そのまま蛇骨館への侵入ルートの選択をする
  - 2回続けて断ると、キッドが仲間にならず去っていく。　イ試作テレシフター
- ピエール、スラッシュ、アルフのいずれかを仲間にした後、各ルートで蛇骨館へ
  - 鍛冶屋の横にいる子どもから「勇者のバッジ」をもらい、それをピエールに渡す　仲ピエール
  - 港の船に行き、スタッフ部屋の右上にいる男と話したあと、ミキの頼みを聞く　仲スラッシュ
  - 酒場の奥にいるアルフに話しかけて、仲間にしたあとコルチャに話しかける　仲アルフ

11 蛇骨館正門へ
- アカシアチーフ（★）、ルートヴィッヒ（★）とバトル

12 影切りの森へ
イ いかった肩甲骨
- テングルフ（★）、ゾア（★）とバトル

13 蛇骨館・裏断崖絶壁へ
- アカシア兵（★）、スカルフ（★）とバトル

14 蛇骨館(AN)　仲改良種フィオルチアナ　※
- 裏庭にある竜小屋へ行き、老人に話す。その後、ミニゲームをクリアし、棚を調べて「蛇骨館のカギ」を入手する
- 館の入口で門番とバトル後、館内へ
- 正面の扉左にある像を調べて、適当につまみを回し穴に落ちる。するとそこに兵士がいて、オリから出るとバトル発生
- 食堂に行き、グレンに話しかける
- 兵士の宿舎に行きグレンに話しかけた後、壁を調べてつまみを回す回数をチェック
- 宝物庫の前にいる兵士に2回話しかけて部屋に入り、壁にかかっている「銀のペンダント」を取る
- 改良バルブゥ（★）とバトル
- 入口まで戻り、つまみの仕掛けを解く
- 図書館でマルチェラ（★）とバトル後、広間に戻りツクヨミと会話する
- 広間の柱の裏にあるスイッチを作動させた後、兵士とバトル
- エレベーターのイスのスイッチを押す
- 正面の部屋に入り机を調べると、蛇骨大佐とヤマネコが登場する
- ヤマネコ（★）とバトル後、屋上でイベントが発生し、その後ガルドーブへ

15 ガルドーブ（AN）
イ 星色のお守り袋・緑の音色の鈴・しっかりとした骨盤
- 部屋から出て会話するとキッドが倒れる
- 診療所の会話後、寝ているキッドに話しかけて、「星色のお守り袋」を入手
- キッドを助けるかどうかの選択肢が発生

●キッドを助ける場合
- 龍の社でディレアと話した後、船着き場へ行ってコルチャと会話しテルミナへ

16 テルミナ（AN）
仲コルチャ・ジルベルト
- 到着するとコルチャが仲間になり、その後オパーサの浜へ向かう

17 オパーサの浜（AN）
- 緑の光が出ている場所のそばで「星色のお守り袋」を使ってHMへ次元転移

18 ヒドラ沼(HM)　仲ラズリー　イピパ族の虫笛
- 沼の入口の男に話しかけた後、先へ進むと妖精の幻が見えるイベントが発生
- ドワッフ（★）とバトル後、ドワッフを追いかけるとヒドラ（★）とバトル
- 死体から「ヒドラの体液」を入手

19 オパーサの浜（HM）
- ワールドマップを通ってオパーサの浜へ
- 「星色のお守り袋」を使ってANへ

20 テルミナ（AN）
- 港へ行き、コルチャの船でガルドーブへ

21 ガルドーブ（AN）
- 診療所でドクに「ヒドラの体液」を渡す
- メルがキッドのエレメントを盗んだ後、メルを追いかけるかどうか選択する

メルを追いかける
- 龍の社の前の男と会話する
- 住居塔でメルを発見後、捕まえる
- 船着き場にいるコルチャと話した後テルミナへ

メルを追いかけない
- 船着き場にいるコルチャに話しかけ、テルミナへ

22 テルミナ(AN)　仲コルチャ
- 街の入口でグレンのイベントを見た後、港でコルチャに話しかけボートを借りる

●キッドを助けない場合
- 住居塔に行き、コルチャに話しかける
- 龍の社に行きディレアと話した後、船着き場でママチャと会話しテルミナへ

22 テルミナ(AN)　仲グレン・ママチャ・ジルベルト
- 街の入口でグレンのイベントを見た後、港でママチャと話してボートを借りる。するとグレンとママチャが仲間になる

※この2人が仲間になるのはチャート15以降です

MAP GUIDE マップガイド

前回に引き続き、今回もマップ&チャートで『クロス』を徹底攻略！ ボス以外で注意すべき攻撃をしてくるモンスターは、「注意モンスター」としてピックアップしているので、チェックしておこう。

攻略チャート

チャート内のANはアナザー（別世界）、HMはホーム（セルジュがいた世界）を表しています。また、★はレベルスターを表しています。

23 隠者の小屋（AN）

- 隠者の小屋のマップに入って進んでいくと、ツクヨミとバトルになる
- ツクヨミとのバトル終了後、ラディウスが登場し会話イベントが始まる
- 会話イベント後、ワールドマップ上を移動して霧の中へ入っていく

24 天下無敵号（AN）

- 自動的に甲板に移動後、海賊に囲まれる。そしてファルガが登場し会話イベントへ
- ファルガの部下が呼び出したモンスターとのバトルに突入
- ファルガが呼び出したらっしゅまる（キッドを助けないルートのみ★）とバトル
- らっしゅまるとのバトル終了後ファルガ（キッドを助けないルートのみ★）とバトル
- 船倉から脱出し、カギを持つ男を探すため船内を探索　仲間 ツマル
- カギを入手後、武器庫を通って甲板へ向かい、そこでダイモウジャ（★）とバトル

ツマルは戦闘中に進化する！

ツマルはある条件を満たすと戦闘中に進化する。その条件とは、特定のエレメントの使用回数。条件となるエレメントは複数あり、また組み合わせや使用回数によって進化形態は変化するぞ（敵の使用も含まれる）。さまざまなエレメントを使って、ツマルがどう進化するか試してみよう！



▲固有技のグラフィックも変化する。ラブリー！

※NEW CHARACTER、モンスターデータ、アイテム欄にある色は、それぞれの属性です。また、MAPにあるセは、セーブポイントを表します。

【ワールドマップ】

今回の攻略で登場する場所は、右のMAPの通りだ。なお、今回の攻略範囲から、ボートを使ってワールドマップを移動できるようになる。死炎山をクリアするまでは、ボートで移動できるので、いろいろな場所へ寄り道しておくといいぞ。特に、マブーレには補助系・トラップ系のエレメントを扱っているショップがある（詳しくはP.63のコラムを参照）。難関である古龍の砦に挑む前に、1度は寄っておこう。



隠者の小屋～天下無敵号

ヤマネコに反旗をひるがえすファルガ。果たして敵か味方か!?

23 隠者の小屋（AN）

ここでの目的はツクヨミとバトルをするだけ。アイテムがあるわけではないので、バトル後のイベントが終わったら天下無敵号へ向かおう。



BOSS ツクヨミ　属 ●　HP 400

通常攻撃のコンボやフォトン、単体攻撃技の「月刃」を使ってくるがどれも威力は低い。セルジュの通常攻撃で倒そう。月のメガネは入手しておきたい。

落　フォトン　月のメガネ

24 天下無敵号（AN）



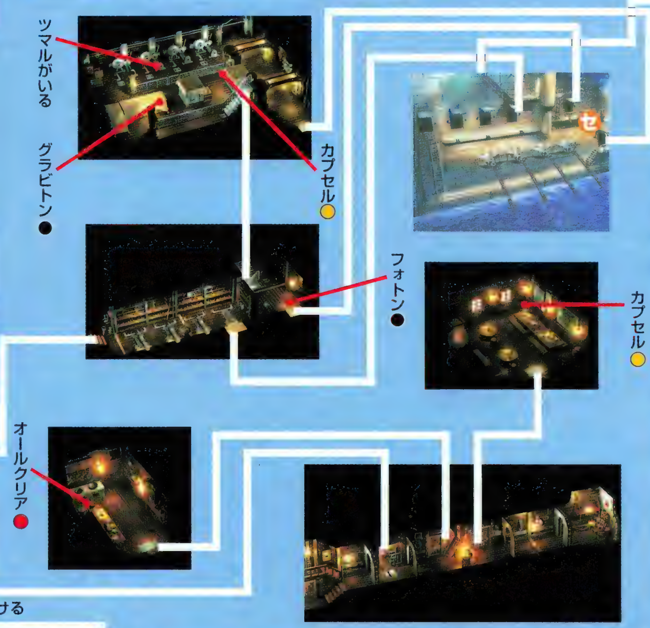
NEW CHARACTER ツマル ●

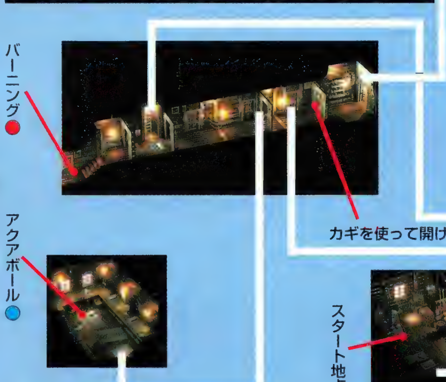
船底で話しかけると逃げるが、追いかけて何度か話しかけると仲間にできる。

最初の部屋を出てすぐ右の扉を調べた後、ハシゴで下へ。厨房から食堂へ行き、通路の奥にいる男に話し、カギを持っている海賊を見つけて話しかけ、カギを入手したら甲板へ向かおう。

要注意モンスター

●ライフレス：一定確率でキャラを即死させるゲットソウルが怖い。白のエレメントで早めに倒そう。
●パイレッタ：黒属性の単体技である「剣の舞」の威力が高い。白属性のセルジュは特に注意しよう。







名前	属	HP	落	
サージェント	●	100	カプセル	ヒール
らっしゅまる	●	540	メルトストーン	―
ファルガ	●	660	シューティング	フォトン
ライフレス	●	198	皮	ヘビィブロー
パイレッタ	●	150	骨	はがね
モウジャダマ	●	90	はがね	ゲットソウル
ゾンビフライ	●	160	体液	ヘビィブロー



BOSS ダイモウジャ　属 ●　HP 700

通常攻撃の威力が高く、さらにエレメントの威力が半減するマナフィーブルを使ってくる。こまめに回復しながら、通常攻撃メインで地道に戦っていこう。

落　ゲットソウル　インフェルノ

攻略ワンポイント

天下無敵号で、武器庫を出たところに男がいる。話しかけると、「おれっちの栄養ドリンク」を飲むかと聞いてくる。この栄養ドリンクを飲むと、毒、HP全回復、ステータス全回復のいずれかの状態になる。もし、毒になってもその後何回か飲めば、ステータスを回復できるので安心しよう。また、甲板を上がるとファルガから舵輪を握るようにと頼まれる場面がある。ここで、選択肢が2つ発生するのだがこれはどちらを選んでも舵輪を握ることになるぞ。

攻略チャート

天下無敵号クリア後ガルドーブに寄ると、キッドを助けているかどうかで展開が変わる。

●キッドを助けていないルート

キッドを助けようとしない

26 死炎山（AN）へ

キッドを助けようとする

天下無敵号をクリアした後、ガルドーブへ行き診療所に入ると、キッドが回復しているイベントが発生。その後、自動的にドクが仲間になり、キッドもパーティに復帰する。そのときに「星色のお守り袋」をくれる。

仲間	キッド
	ドク

「キッドを助けるルート」へ

●キッドを助けるルート

最初のガルドーブでメルを追いかけていて、キッドが仲間にいるとメルが仲間になる

仲間	メル

「星色のお守り袋」を使ってHMのアルニ村へ行き、桟橋の漁師に話しかけて水龍の島へ

25 水龍の島（HM）

奥へ進むとイベントが発生し、その後、ドワッフを追って洞窟の中へ進む

洞窟の奥の道で、ドワッフ×6（☆）とバトル。戦闘終了後、ドワッフを追って滝の横を降りる

滝の下でワッホイタンク（☆）とバトル。戦闘終了後、水龍からGフロッグと「氷の息」をもらう

オパーサの浜からANへ戻り、ボートで死炎山へ向かう

26 死炎山（AN）

●キッドを助けている	●キッドを助けていない
「氷の息」でマグマを凍らせられる	「氷の息」がないのでマグマでダメージを受ける

ソルトン&シュガール（キッドを助けないルートのみ☆）とバトル

さらに先に進むと炎龍（☆）が登場。力比べを挑まれてバトルに突入

炎龍との戦闘終了後、先に進むとカーシュ、ゾア、マルチェラ（☆）とバトル

戦闘終了後、出口に向かうとツクヨミのイベントが発生し、その後古龍の砦へ向かう

要注意モンスター

●スコッポ：ANで登場するスコッポは、通常攻撃の威力が高く、手強い存在。さらに、最も注意したいのが単体攻撃技の「針飛ばし」だ。「針飛ばし」は青属性なので、キッドなど赤属性のキャラがパーティにいる場合は慎重に戦おう。攻略法としては、高いレベルの赤のエレメントで早めに倒すのがポイント。

クロノ・クロス

水龍の島～死炎山

ヤマネコたちの企みを突き止めるべく、セルジュたちは難攻不落の砦に挑む！

25 水龍の島（HM）

ここに登場する敵の属性は、すべて黄だ。マップを進む前に、パーティ全員のグリッドに緑の攻撃エレメントを多めに配置しておこう。もし、手持ちの緑のエレメントが少ない場合は、HMに行く前にショップで買っておくように。また、ここで入手できるマジックリングとうろこのドレスは貴重な防具。ボス戦前に必ずゲットだ。



▲滝の裏にあるアイテムは、見落としやすいので注意しよう。

分岐チェック

ラズリーを仲間にしたかどうかで展開が変化するぞ

ここで紹介する分岐の中で「ラズリーを仲間にしていて、ヒドラ戦にラズリーがいた」ケースでは、ラズリーの姉からそよ風のマントがもらえる。もらったらラズリーに装備させよう。

- ヒドラ沼（HM）でラズリーを仲間に
  - してない（キッドを助けないルートも含む）
    - ・ラズリーの姉は生きている ・バトル後ドワッフは死ぬ ・キッドの過去回想イベント
  - した
    - ヒドラ戦にラズリーがいた
      - ・ラズリーの姉は生きている ・バトル後ドワッフはヒドラ沼に帰る
    - ヒドラ戦にラズリーがいない
      - ・ラズリーの姉は死んでいる ・バトル後ドワッフは死ぬ

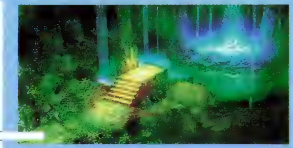
※先に死炎山でソルトン戦を終わらせてから水龍の島に来ると、ドワッフのイベントは発生しない。

NEW CHARACTER キッド ●
ここから仲間に復帰。データはP.66を参照。

NEW CHARACTER メル ●
ガルドーブでの行動がポイント。データはP.66に。

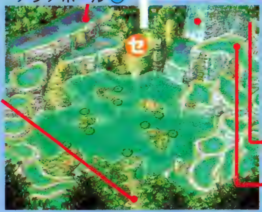
NEW CHARACTER ドク ●
初めに「キッドを助ける」ルートを選ぶと仲間にできない。











ドワッフ			
属	○（黄）	HP	150
落	アップヘイバル		銅

ヒゲドワッフ			
属	○（黄）	HP	140
落	ディスチャージ		銅

ノッポドワッフ			
属	○（黄）	HP	130
落	ライトニング		皮

BOSS1 ドワッフ6人衆 属 ○ HP —

全体攻撃である「大合唱」は攻撃力が高い。しかし6体いないと使えないので、戦闘が始まったらどれか1体を最速で倒してしまおう。

落：ここで登場する3種類のドワッフと同じ

BOSS2 ワッホイタンク 属 ○ HP 1000

HPが多いので長期戦は必至。ニードルなど高レベルの緑のエレメントを連発して、ダメージを与えていこう。こまめな体力回復を忘れずに。

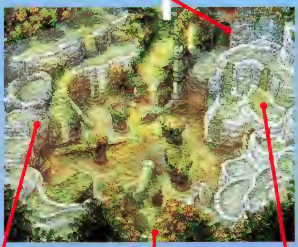
落：ニーパッド　はがね

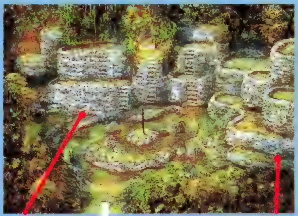
25 水龍の島（AN）

ANの水龍の島は、特にイベントがあるわけではない。マップを見ながら置いてあるアイテムを取って、次へ向かおう。



▶スカール関係のアイテムは必ずゲットしよう。





スコッポ			
属	●（青）	HP	250
落	はね		ニーパッド

攻略ワンポイント

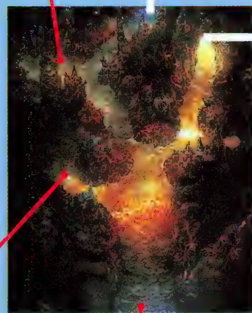
フレームがあれば、メニュー画面で、メッセージウインドウのフレームを変更できる。フレームの入手場所は次の通り。「シェルフィッシュ」…HMのアルニ村でショップを選べる。「ティーフォースリー」…テルミナの蛇骨像の左にある建物の陰にいる男と話す。「メメントの森」…影切りの森で、赤のエサモンスターをボルクルスに食べさせる。「パレポリスチーム」…蛇骨館の図書館から隠し部屋に行き、モンスターと話す。「南国日和」…ママチャを仲間にしたときにもらえる。

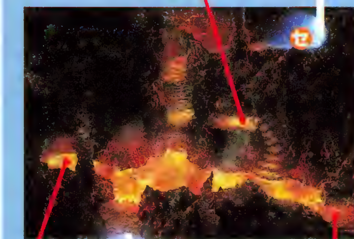
26 死炎山（AN）

死炎山は溶岩流への対処の仕方で難易度が変わる。それに関しては、下のコラムを参照してほしい。それ以外はひたすらボスと戦う簡単なマップ。ボスごとにエレメントの配置を変えるのを忘れずに。

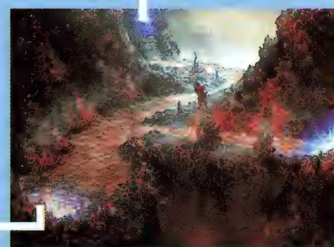


▲宝箱に入っている赤のエレメントは、アカシア四天王戦で使おう。







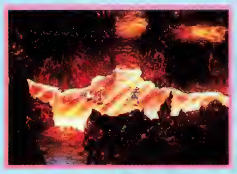




「氷の息」がある・なしで難易度が変化する

●「氷の息」がある場合

「氷の息」があれば、溶岩流を凍らせることができるので、ダメージを受けずに進むことができる。ただし、溶岩流を凍らせてしまうと、宝箱の中のアイテムを取れなくなる。宝箱のある場所では、必ず凍らせる前に取るようにしよう。



▲凍らせておけば、ダメージを受けないので、敵と安心して戦える。



◀アイテムを入手する前に凍らせると……。マップを見ながら、アイテムを先に取ってしまおう。

●「氷の息」がない場合

キッドを助けないルートでプレイを進めていると、HMの水龍の島に行けないため「氷の息」が手に入らない。そのまま死炎山に行くと、溶岩流を凍らせることができないまま進むことになる。溶岩流に入ると時間が進むごとに、かなりの勢いでHPが減っていく。ほんの数秒で、HPが1になってしまうので、敵との戦闘を避けて進んでいこう。アイテム集めのために敵と戦いたいときは、敵とエンカウントする直前にHPを全回復してから戦うように。



◀ボス戦の前にも回復するのを忘れないように！

要注意モンスター

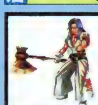
●ガオンジャ：単体攻撃技である「三連打」の威力が高い。青属性のキャラはもちろん、フィールドエフェクトの赤のゲージが多いときは注意しよう。
●アカニィ：単体攻撃技である「火傷ブレス」は、攻撃力は低いのだが、火傷の追加効果がある。火傷になったらオーラで回復するように。



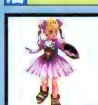
BOSS1 チビ炎龍 属 赤 HP 850
炎龍戦で怖いのが赤属性の「ファイアブレス」。青属性のキャラがくらうと即死に近いダメージを受ける。レナをパーティに入れている場合は注意しよう。
落 ウイーク / マジックリング



BOSS2 ゾア2 属 黄 HP 436
威力の高い通常攻撃を連続で繰り出してくる以外に、注意すべき点はない。ただ、HPが多いので、倒すのはマルチェラとカーシュを倒したあとにしよう。
落 金のイヤリング / —



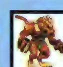
BOSS2 カーシュ2 属 緑 HP 370
全体攻撃の「オーラアクス」と単体攻撃である「ドラゴンライド」を使ってくる。どちらも威力は低いが、ほかの2人の攻撃と重なると大ダメージになる。
落 イーグルアイ / 銀のイヤリング



BOSS2 マルチェラ2 属 青 HP 300
通常攻撃の威力が低く、3人の中で一番弱い。HPも低いので、戦闘が始まったらマルチェラを最初に倒そう。メルトストーンなど高レベルの赤のエレメントを使えば楽勝だ。
落 アイアンベスト / ダンスシューズ



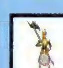
ドギィ 属 赤 HP 165
落 牙 / はがね



ガオンジャ 属 赤 HP 195
落 オーラ / 皮



アカニィ 属 赤 HP 230
落 メルトストーン / 銀のペンダント



ソルトン4 属 黄 HP 500
落 アイアンベスト / 空魔士のリング



シュガール4 属 黄 HP 483
落 アイアンメイル / 龍騎士のこて

古龍の砦に行く前に装備を整えよう！

●マブーレで補助系＆トラップ系エレメントを買おう

マブーレのショップには、今までのショップでは買えなかった補助系とトラップ系のエレメントが売っている。特に、エレメントの威力を上げることができる補助系のエレメントは、この先のボス戦で役に立つので、下のオススメリストを参考にいくつか買っておこう。リストの中では、ホーリーのトラップがオススメ。古龍の砦で登場するボス・サンフェイサー戦で使えるので、ぜひ購入しておきたい。

●オススメリスト●

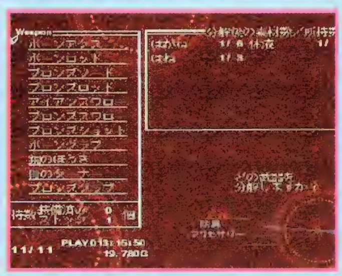
エレメント名	値段
ハイマッスル	430
ハイプロテクト	430
ウォール	430
ジーニアス	430
ホーリー（トラップ）	300



▲ホーリーのトラップは、天下無敵号をクリアした後に買えるぞ。

●はがねを使って武器と防具を強化しよう

前回の攻略範囲までだと、装備の材料は銅までしか手に入らないので、ブロンズ系以上の装備は作れなかった。しかし、今回攻略している天下無敵号や、ANの水龍の島などで、はがねが手に入るので、アイアン系の装備が作れるようになる。ある程度数がそろったら、レギュラーメンバーの装備だけでもアイアン系の装備に強化しておこう。はがねが足りなくなったら、ANの死炎山に出現するドギィを倒して入手しよう。



◀間違えて違う装備を作ってしまったら、一度分解して作りなおそう。

攻略ワンポイント
ステータス異常は全部で13種類ある。すべて戦闘中にキャラに何らかの影響を与えるのだが、なかでもやっかいなのが戦闘終了後にも影響を与えるものだ。それは毒、やけど、ねんざ、風邪の4種類。毒は歩くたびにHPが減り、やけどはダメージ床などの効果が倍になる。ねんざはフィールド移動時に走れなくなってしまい、風邪は操作がふらついてしまうのだ。特にねんざと風邪はフィールド移動中に敵を回避することが難しくなるので、対応した回復エレメントを常に持ち歩くように。

攻略チャート

27 古龍の砦（AN）

- 砦の中に入るとアカシア龍兵とバトル（キッドを助けないルートの場合）
- 肝臓の間で、赤いプリズムの光を消す
- 腸の間でドラグナーとバトル(☆)。緑のプリズムを調べて光を消す
- 肺の間で巨大ネバルーとバトル(☆)。青いプリズムを調べて光を消す
- 胃の間で仕掛けを解き、黄色のプリズムを調べて光を消す
- 中央の広間に戻り、新たに出現した柱の中に入って、サンフェイサーとバトル(☆)
- エレベーターで上へ
- 黒のプリズムの前でカメイとバトル(☆)
- ワープ装置で塔の最上階へ。扉を開けて中へ入り、蛇骨大佐とバトル(☆)
- ヤマネコとバトル(☆)
- ヤマネコを操作して、セルジュたちとバトル

古龍の砦

過酷な死炎山を突破して、アカシア龍騎士団の要塞に突入したセルジュの前に現れた〝いつか見た景色〟……。ストーリー序盤、最大の山場を迎える!!

古龍の砦は、中心部の広間から行ける、肝臓の間、腸の間、肺の間、胃の間と呼ばれる４つのエリアで構成されている。そして、それぞれの部屋に用意された仕掛けを解いて、先にあるプリズムの光を消していき、ヤマネコのいる最深部への道を開くのだ。ちなみに４つのエリアはどこからクリアしてもいい。

1 肝臓の間 像の向いている方向が北になるぞ

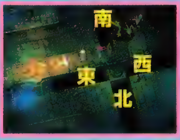
肝臓の間では龍の像を調べて方角を指定すると、プリズムのある下の階層に落ちることができる。落下地点は４カ所に分かれていて（右マップ参照）、正しく方角を指定しないとプリズムにはたどり着けないぞ。方角を指定する際、像の向いてる方向がいつでも北になるので、右の写真を参考にプリズムを目指そう。

像が左向きの場合

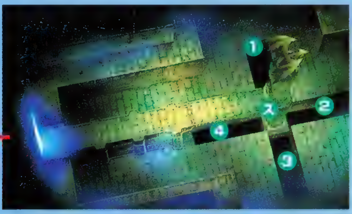


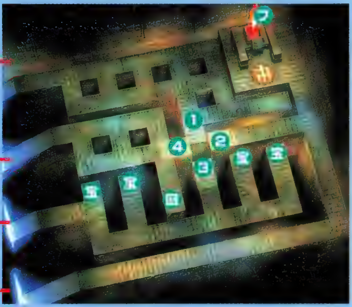
▲これが初期状態。龍が左を向いているので、セルジュたちがいる方向が北になるぞ。逆に、龍のお尻が南になるぞ。

像が下向きの場合



▲初期状態から西を選ぶと像が下向きに。今度は下が北になる。ここでは②と③にだけ落ちればOK。回復したいときは①に落ちよう。





肝臓の間クリアチャート

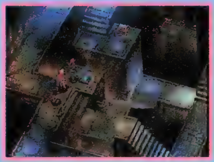
龍の像を調べて、「西」を選び③へ落下する ▶ 宝箱を取る ▶ 龍の像まで戻って再び像を調べ、「西」を選んで②へ落下する ▶ 赤いプリズムの光を消す

※プはプリズム、スはスイッチ、宝は宝箱、回は回復ポイント（セーブはできない）を示す。

2 腸の間

複雑な迷路を突破せよ！

腸の間には特に難しい仕掛けはない。迷路を通り抜けるだけでいいぞ。最短ルートは最初の分岐を左に進もう。直進すると行き止まりなので、宝箱がほしい人だけ進もう。



▶このスイッチを押すと隠し階段が出現。ほかの間でも同様だ。

3 肺の間

並んだ宝箱を交互に調べるのがカギ！

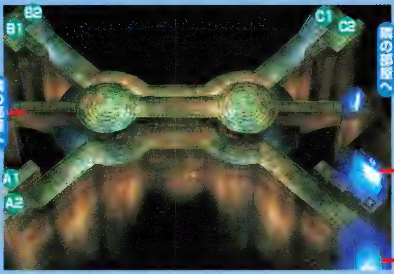
ここでは宝箱の開け閉めで通路を動かせるぞ。ここの仕組みは、宝箱を１回いじると通路が動き、もう一度いじれば通路が元に戻るという簡単なもの。２つの宝箱をいじって通路を調整しながら、プリズムを目指せばいいのだ。クリアチャートを参考に進もう。



◀強制戦闘と宝箱がランダムで現れる場所も。



◀プリズムの前では巨大ネバルーとバトル！



肺の間クリアチャート

A２→C１→C２→B１→B２の順に宝箱を操作。プリズムの部屋でバトル後、光を消す。

4 胃の間

パーティの順番がカギ!!

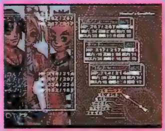
奥の部屋の装置を作動させて足場を出し、胃の間の中央近くにある石板を調べる。これでプリズムまで行けるぞ。装置を作動させたときに出現する足場は、パーティの並び順で変化。セレクトボタンと★のパネルの２つを使ってうまく組み替えよう。



◀パーティの順番はここで確認できるぞ。



◀パーティの先頭と２番目が入れ替わる。



◀パーティ一覧の上から頭、腹、尾だ。



胃の間クリアチャート

パーティの順番を「頭、腹、尾」にして、奥の部屋の装置を動かし、アの足場を出す ▶ Aのスイッチを押し、階を出す ▶ セレクトボタンを１回押してから、奥のスイッチを動かす ▶ イの足場を通って、宝箱を入手 ▶ セレクトボタンを１回押してから、奥のスイッチを動かす ▶ ウの足場を通って、宝箱を入手 ▶ ★のパネルに乗り、パーティの順番を変更 ▶ 奥のスイッチを動かし、エの足場を出す ▶ Bのスイッチを押す ▶ 黄色いプリズムの光を消す

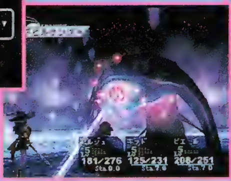
5 最上階へ

ワープ装置を作動させる

４つのプリズムの光を消して中央の広間に戻ると、大きな柱が出現。中に入るとサンフェイサーとバトルになるぞ。倒してプリズムの光を消したら上へ。するとゲーム開始時に訪れた迷宮に着く！　ここでも前回と同じように進めればOK。



◀今はエレベーターで下へ行っても何もない。





▲最上階では蛇骨大佐、ヤマネコと連続バトルだ!!

◀今回は黒いプリズムの前でボスとのバトルがあるぞ。

トラップエレメントを使うチャンス

古龍の砦では、トラップエレメントを使って、サンフェイサーからホーリーを、カメイからはヒートとフリクションを奪えるぞ。戦闘に突入したら、まず弱攻撃の連続でパワーをため、急いでトラップを仕掛けるべし！　トラップエレメントはマブーレで買えるぞ。



◀カメイは変身前にヒート、変身後にフリクションを使うぞ。

攻略ワンポイント

HMの水龍の島で、水龍からもらえる貴重な召喚エレメント「Gフロッグ」。ところが、ガルドーブで倒れたキッドを助けないまま死炎山を越えてしまうと「星色のお守り袋」が手に入らずHMには行けない。当然、水龍から「Gフロッグ」をもらうことができなくなってしまう。この場合、古龍の砦の入口にいるアカシア龍兵を倒すと、なぜか「Gフロッグ」が手に入るのだ。「キッドを助けないルート」で攻略してきた人も安心して先に進もう。

古龍の砦では中央の広間にしかセーブポイントがないため、パーティメンバーの交換ができない。ボス戦のある間に行くときは、広間でしっかりと準備を整えよう。







要注意モンスター

●マシンナリー：攻撃力、防御力ともに高い強敵。ただし、貴重な素材であるネジを落とすので、戦っておいて損はないぞ。
●アカシア龍兵：能力が高く火炎攻撃を使うので要注意だ。

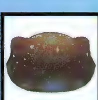
※(スイッチ)は、ショートカット用の階段を出すスイッチ。(階段)は、階段。また、エレメント名の後ろの(ト)はトラップエレメント。



BOSS1 ドラグナー　属 ●(緑)　HP 1200

弱点である黄属性のエレメントを使うとヒールウィンドで回復してしまい、意味がない。ケアを大量に用意して、回復しつつ高レベルの攻撃エレメントで攻撃していこう。

落：こうら／アイアンベスト



BOSS2 巨大ネバルー　属 ●(青)　HP 800

アイスバーグが超強力。パーティ全員の残りＨＰには気を配ろう。また、フィールドエレメントが青に染まりやすいので、Ｇフロッグを使うチャンス。強烈なダメージを与える。

落：アクアボール／フリーズ



BOSS3 サンフェイサー　属 ○(白)　HP 365

ＨＰは低いものの、打撃にもエレメント攻撃に対しても高い防御力を誇る。持久戦になるので地道にダメージを与えていこう。「くちずけ」を食らうと動けなくなるので注意。

落：はがね／はがね



BOSS4 カメイ(変身前)　属 ●(赤)　HP 400

早い段階でヒートを使ってくるので、いそいでトラップを仕掛けるように。ＨＰが低く、すぐに変身するので、強力なエレメントは変身後に備えて使わないように。

落：——／——



BOSS4 カメイ(変身後)　属 ●(黒)　HP 1200

変身後は、ＨＰが多く攻撃力も高いが、白属性のエレメントで攻めれば苦労はしない。また、トラップで忘れずにフリクションを奪おう。全体攻撃の「デビルサンダー」に注意。

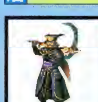
落：グラビトン／インフェルノ



BOSS5 蛇骨大佐　属 ●(黄)　HP 820

複数の剣技で攻撃してくるが、それほど威力はない。小細工は無用。レベルの高いエレメントでガンガン攻撃していけば、苦もなく倒せるはずだ。こちらの実力を見せてやろう。

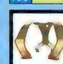
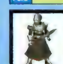
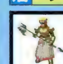
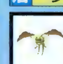
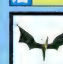
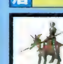
落：龍騎士のこて／ミスリルメイル



BOSS5 ヤマネコ2　属 ●(黒)　HP 1000

前回以上に攻撃力が高くなっているので、ＨＰの低いキャラは連続攻撃を受けると瀕死の状態になる。回復エレメントを多めに用意して、攻撃時は白のエレメントを連発しよう。

落：中級魔剣士の証／空魔士のリング

	名前	属	HP	落	落
	マシンナリー	●(黄)	314	ネジ	はがね
	ナイトフライヤー	●(黒)	100	ヘビィブロー	ヘビィブロー
	ペーパードール	●(黄)	165	カプセル	センスティブ
	アカシア兵2	●(赤)	210	ノークロース	銀のイヤリング
	アカシアチーフ2	●(黄)	240	ライトニング	はがね
	デボラ	●(黄)	200	ヴォイド	フーリッシュ
	バットクロウ	●(黒)	200	ヴォイド	フーリッシュ
	アカシア龍兵	●(赤)	350	オーラ	ニーパッド

クロノ・クロス

攻略ワンポイント

このゲームでは、実際にパーティに入れて使っているキャラと、単に仲間にしただけのキャラで成長の仕方に差がでない。その調整をしているのが、レベルスター(☆)だ。レベルスターは仲間キャラすべてが入手する。そのため、ザコ戦でパラメータアップをしてもレベルスターを入手した時点で相殺される(ザコ戦でパラメータを上げておくと、レベルスター入手時にパラメータアップ率が減る)。戦闘不能のキャラも同様で、その時点ではパラメータは上がらないが後で補填されるのだ。

DATA-GUIDE データ編

今回のデータ編ではエレメントなどの基本的なデータと、ここまでに登場するキャラの能力や仲間にする方法を一挙紹介。しっかりチェックしてコンプリートを目指そう！

キャラクターデータ

ここでは今回の攻略範囲で仲間になる、全19キャラの基本データと、仲間にする方法をまとめて紹介。また、どの時点で誰を仲間にできるのか分岐早見表も掲載。これらを参考にして、うっかり仲間にし忘れたなんてことがないようにしよう！

キャラデータの見方

データ内の武器タイプは、装備できる武器の種類です。また、スタミナ回復は、キャラ固定のスタミナ回復量、各キャラのグリッドは、蛇骨大佐との2度目のバトル終了時のものです。また、ここで出てくる地名は、特に明記していないかぎり、ANです。

キャラ分岐早見表

アルニ村(HM)〜風鳴きの岬 ／ テルミナ〜蛇骨館 ／ ガルドーブ〜テルミナ〜ヒドラ沼(HM) ／ 船で移動 ／ 天下無敵号 ／ ガルドーブ

START ポシュル

- キッドを仲間に入れる：キッド、ラッキーダン
- キッドを仲間に入れない：レナ、ポシュル、ラッキーダン ／ キッド

→ スラッシュ ／ ピエール ／ アルフ

- キッドを助ける：コルチャ、ジルベルト、ラズリー、改良種フィオ、ルチアナ ／ スカール（テルミナ） ／ ツマル ／ メル
- 蛇骨館
- キッドを助けない：ジルベルト、グレン、ママチャ、改良種フィオ、ルチアナ ／ スカール（テルミナ） ／ ツマル ／ ドク、キッド

セルジュ

スタミナ回復	10	武器タイプ	スワロー系
Lv3	ダッシュ斬り	敵単体を攻撃	
Lv5	シャイニング	敵全体を攻撃	

Lv6グリッド

セルジュは、基本的にパーティからはずすことはできない。白属性は序盤は彼のみ。

ポシュル

スタミナ回復	9	武器タイプ	グラブ系
Lv3	ポヨシュルー	敵単体を攻撃	
Lv5	プシュシュルー	敵全体を攻撃	

Lv6グリッド

アルニ村(HM)で、「ヘケランの骨」をあげるor風鳴きの岬でキッドを仲間にしない。

レナ

スタミナ回復	11	武器タイプ	生活用具系
Lv3	乙女のビンタ	敵単体を攻撃	
Lv5	乙女のこころ	使用済みエレメントを回復	

Lv6グリッド

風鳴きの岬でキッドを仲間にしないと、そのあとアルニ村で自動的に仲間になる。

ラッキーダン

スタミナ回復	11	武器タイプ	グラブ系
Lv3	呪舞	敵単体を攻撃	
Lv5	側転炎舞	敵全体を攻撃	

Lv6グリッド

アルニ村で、漁師の家の地下にいる男に「サメの歯のお守り」を見せたあと立ち去る。

スラッシュ

スタミナ回復	9	武器タイプ	ピック系
Lv3	リズムブレイク	敵単体を攻撃	
Lv5	フリーズビート	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

影切りの森でスラッシュのあとを追って滝の裏にある洞窟に入ると自動的に仲間になる。

ピエール

スタミナ回復	12	武器タイプ	ソード系
Lv3	バッジスパーク	自分のHP回復	
Lv5	ダブルヒット	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

テルミナの鍛冶屋の庭にいる子どもから「勇者バッジ」を入手し、ピエールに見せる。

アルフ

スタミナ回復	8	武器タイプ	ロッド系
Lv3	インボディー	敵単体を攻撃	
Lv5	トゥソード	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

テルミナの酒場へ行き、奥にいるアルフに2度話しかけると仲間になる。

ジルベルト

スタミナ回復	9	武器タイプ	グラブ系
Lv3	ラリアット	敵単体を攻撃	
Lv5	スピンキック	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

チャート⑮のあとガルドーブからテルミナに戻り、霊廟の小屋にいる彼に話しかける。

グレン

スタミナ回復	11	武器タイプ	ソード系
Lv3	ハードヒット	敵単体を攻撃	
Lv5	ソードソニック	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

「キッドを助けない」ルートを選択後、テルミナの花屋の前でイベントを見て、港に戻る。

ママチャ

スタミナ回復	9	武器タイプ	生活用具系
Lv3	ヒップアタック	敵単体を攻撃	
Lv5	フォルディング	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

「キッドを助けない」ルートを選択後、テルミナでグレンを仲間にしたあと続けて仲間に。

コルチャ

スタミナ回復	10	武器タイプ	ルアー系
Lv3	ヘッドバット	敵単体を攻撃	
Lv5	フィッシング	敵単体を攻撃	

Lv6グリッド

チャート⑮のガルドーブで、「キッド助ける」ルートを選択すると仲間になる。

改良種フィオ

スタミナ回復	11	武器タイプ	グラブ系
Lv3	ばんばん	敵全体を攻撃	
Lv5	ちゅーちゅー	HP吸収(敵単)	

Lv6グリッド

チャート⑮のあと蛇骨館の屋上の池に行き「生命の輝き」を使うと仲間にできる。

ルチアナ

スタミナ回復	11	武器タイプ	ショット系
Lv3	ピンストライク	敵単体を攻撃	
Lv5	ケミカルヘイズ	ステータス異常を与える(敵単)	

Lv6グリッド

チャート⑮のあと蛇骨館の屋上でルチアナと話したら、研究室へ行き、再び話しかける。

ツマル

スタミナ回復	10	武器タイプ	グラブ系
Lv3	体当たり	敵単体を攻撃	
Lv5	なごむ	HPとスタミナ回復(味全)	

Lv6グリッド

天下無敵号で、話しかけ、逃げるツマルを追いかけていくと、仲間になる。

ドク

スタミナ回復	10	武器タイプ	ショット系
Lv3	ハイスロー	敵単体を攻撃	
Lv5	ボーンブレイク	敵単体を攻撃	

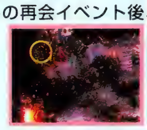
Lv6グリッド

「キッドを助けない」ルートを選択し、天下無敵号クリア後にガルドーブの診療所に行く。

スカール

スタミナ回復	10	武器タイプ	グラブ系
Lv3	玉いっぱい	敵全体を攻撃	
Lv5	風船ひとつ	攻撃力上昇(味全)	

スカールのパーツをすべて集めて、テルミナの蛇骨像の右にある家へ行く。スカールとおばあさんの再会イベント後、一度部屋から出て再び中に入ってスカールに話しかける。



▲「バラバラの骨」は○の位置を調べよう。

Lv6グリッド

スカールの骨入手場所

アイテム	入手場所
しゃれこうべ	溺れ谷（AN)
いかった肩甲骨	影切りの森（AN)
しっかりとした骨盤	ガルドーブ（AN)
まっすぐな背骨	ヒドラ沼(AN)
骨太なろっ骨	水龍の島(AN)
バラバラの骨	亡者の島(AN)

キッド

スタミナ回復	12	武器タイプ	ダガー系
Lv3	スティール	アイテムを盗む(敵単)	
Lv5	レッドニードル	敵全体を攻撃	

風鳴きの岬でキッドの誘いを受ける。断った場合、テルミナで蛇骨像そばの老人に話しかけたあと仲間にできる。「キッドを助けない」ルートでドクと一緒に仲間に。

Lv6グリッド

ラズリー

スタミナ回復	12	武器タイプ	ロッド系
Lv3	ラズリンスター	敵単体を攻撃	
Lv5	ラズリンハート	HP回復&魔防上昇(味単)	

「キッドを助ける」ルート選択後、ヒドラ沼(HM)へ→ピパピパと戦闘後、「ピパ族の虫笛」入手→その先で笛を使い、マルロザリーと戦闘→落下後、オクトガルと戦う。

Lv6グリッド

メル

スタミナ回復	11	武器タイプ	フライ系
Lv3	ぬすむ	アイテムを盗む(敵単)	
Lv5	らくがき	敵単体を攻撃	

「キッドを助ける」ルート終了後、「メルを追いかける」を選択。再びガルドーブに行き、キッドがパーティにいる状態でガルドーブの住居塔でメルに話しかける。

Lv6グリッド

攻略ワンポイント

複数のキャラが同時に固有エレメントを繰り出す連携技。この連携技を発動させるのは、2人とも固有エレメントを使用できる状態になっている必要があるぞ。2人同時に行動するだけに、使用者2人ともスタミナを消費するので、通常の固有エレメントと同じような感覚で使うのはNGだ。今回の範囲で唯一使用可能な連携技「エックス斬り」に限って言えば、残念ながらコストに見合ったダメージを得ることは難しい。あくまで〝奥の手〟として使うのがベストだ。

エレメント一覧

表中のタイプは、攻撃は攻撃エレメント、回復は回復エレメント、ステはステータスが変化するエレメント、回消とス消、罠消はそれぞれ、回復、ステータス変化、トラップエレメントなどの消費エレメント。入手場所の表はページ欄外を参照。

属	名前	タイプ	Lv	効果範囲	入手場所	価格	効果・威力
赤	ファイアボール	攻撃	Lv1±7	敵単	アルニ村(店)など	50	火の玉をぶつける・小
赤	ボマー	攻撃	Lv2±6	敵全	テルミナ(店)など	80	火の玉を乱射する・小
赤	バーニング	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	火柱が燃え上がる・中
赤	メルトストーン	攻撃	Lv4±4	敵単	らっしゅまる(落)など	—	足元から溶岩が噴き上がる
赤	ヒート	攻撃	Lv5±3	敵全	カメイ(トラップ)	—	空間を超高熱にして攻撃
赤	タブレット	回消	Lv1±0	味単	アルニ村(店)など	10	HPを回復する・小
赤	オーラ	回消	Lv2±0	味単	テルミナ(店)など	15	やけどを治療する
赤	フィルレッド	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→赤属性、味方→攻撃属性を赤に
赤	ハイマッスル	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃力アップ
赤	ウィーク	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃力ダウン
赤	ヒート	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)など	300	ヒートに対してトラップを張る
赤	ボルケーノ	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)など	400	ボルケーノに対してトラップを張る
赤	マリード	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2(店)	500	マリードに対してトラップを張る
青	アクアビーム	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	高圧の水を放射する・小
青	アイスランス	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	氷の槍を飛ばす・小
青	アクアボール	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	大きな水の球を投げつける・中
青	フリーズ	攻撃	Lv4±4	敵単	巨大ネバルー(落)など	—	敵を凍らせる・中
青	ケア	回復	Lv1±7	味単	アルニ村(店)など	100	HPを回復する・小
青	ケアラ	回復	Lv3±5	味単	テルミナ2(店)など	220	HPを回復する・中
青	ティア	回消	Lv2±0	味単	アルニ村(店)など	15	風邪を治療する
青	フィルブルー	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→青属性、味方→攻撃属性を青に
青	ハイグリップ	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、物理回避率アップ
青	スリップ	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)	430	一定時間、物理回避率ダウン
青	フラッド	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)	300	フラッドに対してトラップを張る
青	アイスバーグ	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)	400	アイスバーグに対してトラップを張る
青	Gフロッグ	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2(店)	500	Gフロッグに対してトラップを張る
青	Gフロッグ	召喚	Lv7±2	敵全	水龍の島、古龍の砦	—	カエルを召喚して水攻撃
緑	リーフ	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	無数の木の葉を巻き上げて敵を攻撃・小
緑	エアソーサー	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	気流の刃を飛ばす・小
緑	ニードル	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	足元からイバラが突き刺さる・中
緑	ウーハー	攻撃	Lv4±4	敵単	古龍の砦(宝箱)など	—	振動破で攻撃・中
緑	ヒール	回復	Lv2±6	味単	テルミナ(店)など	100	HPを回復する・小
緑	ヒールウィンド	回復	Lv4±4	味全	テルミナ2(店)など	300	HPを回復する・中
緑	デトキシン	回消	Lv2±0	味単	アルニ村(店)など	15	毒を治療する
緑	フィルグリーン	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→緑属性、味方→攻撃属性を緑に
緑	イーグルアイ	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃命中率を上げる
緑	トッター	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、攻撃命中率を下げる
緑	ヘルプラント	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)	300	ヘルプラントに対してトラップを張る
緑	トルネード	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)など	400	トルネードに対してトラップを張る
緑	ソニア	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2(店)	500	ソニアに対してトラップを張る

属	名前	タイプ	Lv	効果範囲	入手場所	価格	効果・威力
黄	アップリフト	攻撃	Lv1±7	敵単	テルミナ(店)など	50	地面を切り取り、敵にぶつける・小
黄	ディスチャージ	攻撃	Lv2±6	敵単	テルミナ(店)など	80	放電で敵を包む・小
黄	アップヘイバル	攻撃	Lv3±5	敵単	テルミナ2(店)など	100	大地を崩壊させる・中
黄	ライトニング	攻撃	Lv4±4	敵単	デボラ(落)など	—	落雷を起こす・中
黄	カプセル	回消	Lv3±0	味単	テルミナ(店)など	25	HPを回復する
黄	ディスパース	回消	Lv1±2	味単	テルミナ(店)など	15	ねんざを治療する
黄	フィルイエロー	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→黄属性、味方→攻撃属性を黄に
黄	ハイプロテクト	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)など	430	一定時間、防御力アップ
黄	ノークロース	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、防御力ダウン
黄	アースクエイク	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)	300	アースクエイクに対してトラップを張る
黄	サンダーバレー	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)	400	サンダーバレーに対してトラップを張る
黄	ゴーレム	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2(店)	500	ゴーレムに対してトラップを張る
白	レーザー	攻撃	Lv1±7	敵単	ガルドーブ(店)など	60	光線を照射・小
白	シューティング	攻撃	Lv2±6	敵単	ガルドーブ(店)など	100	小粒隕石の落下・小
白	フォトン	攻撃	Lv3±5	敵単	ガルドーブ2(店)など	120	光子弾で敵を攻撃
白	ホーリー	攻撃	Lv5±3	敵全	サンフェイサー(トラップ)	—	聖なる光で攻撃(アンデッド消滅)
白	コメット	攻撃	Lv4±4	敵全	ガルドーブ2(店)など	300	小粒隕石を複数落下させる
白	リカバー	回復	Lv3±5	味全	ガルドーブ2(店)など	380	パーティ全員のHPを回復・中
白	リバイブ	回復	Lv1±7	味単	ガルドーブ2(店)など	—	戦闘不能を回復
白	オールクリア	回消	Lv4±0	味単	天下無敵号(宝箱)	—	すべてのステータス異常を回復
白	フィルホワイト	ステ	Lv1±7	味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→黄属性、味方→攻撃属性を白に
白	ウォール	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)	430	一定時間、魔法防御力アップ
白	センスティブ	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)など	430	一定時間、魔法防御力ダウン
白	マナコール	ステ	Lv6±2	敵味全	マブーレ(店)など	1670	一定時間、エレメントの効果を1.5倍にする
白	ホーリー	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ(店)	300	ホーリーに対してトラップを張る
白	ウルトラノヴァ	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ(店)	400	ウルトラノヴァに対してトラップを張る
白	ユニコーン	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ(店)	500	ユニコーンに対してトラップを張る
黒	ヘビィブロー	攻撃	Lv1±7	敵単	ガルドーブ(店)など	60	重力の塊を敵にぶつけて弾き飛ばす・小
黒	ゲットソウル	攻撃	Lv2±0	敵単	ガルドーブ(店)など	100	低確率で敵の魂を抜き取り、即死させる
黒	グラビトン	攻撃	Lv3±5	敵全	ガルドーブ(店)など	120	超重力で敵を地面にめり込ませる・中
黒	インフェルノ	攻撃	Lv4±0	敵単	ガルドーブ(店)など	300	一定の確率で、敵を地獄に送りこみ即死させる
黒	フリクション	攻撃	Lv5±3	敵単	カメイ(トラップ)	—	敵を落下させ地面に叩きつける
黒	ヴォイド	ス消	Lv2±0	味単	バットクロウ(落)	—	黒のステータス異常を回復
黒	フィルブラック	ステ	Lv1±7	敵味単	マブーレ(店)など	75	一定時間、敵→黒属性、味方→攻撃属性を黒に
黒	ジーニアス	ステ	Lv4±4	味単	マブーレ(店)	430	一定時間、魔法攻撃力アップ
黒	フーリッシュ	ステ	Lv4±4	敵単	マブーレ(店)、バットクロウなど	430	一定時間、魔法攻撃力ダウン
黒	マナフィーブル	ステ	Lv6±2	敵味全	マブーレ2(店)	1670	一定時間、エレメントのダメージを半減させる
黒	フリクション	罠消	Lv5±0	敵全	マブーレ2(店)など	300	フリクションに対してトラップを張る
黒	ブラックホール	罠消	Lv6±0	敵全	マブーレ2(店)	400	ブラックホールに対してトラップを張る
黒	訪問者	罠消	Lv7±0	敵全	マブーレ2(店)	500	訪問者に対してトラップを張る

アクセサリー&鋳造用素材

ここではアクセサリーの効果と分解して入手できる素材を公開。また、鋳造に必要な各素材を落とすモンスターの逆引きリストも載せているので、素材集めの参考にしてほしい。また、表中のエレメント交換は、その素材1つを手に入れるときに必要なエレメントの総レベルだぞ。

アクセサリー一覧

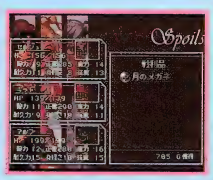
アクセサリー名	効果	入手場所	分解後
ニーパッド	防+1	蛇骨館ゲーム、アカシア龍兵(落)	銅×1、皮×1
パワーてぶくろ	攻+1	カーシュ(落)、スカルフ(落)	銅×1、牙×1
毒消しのぼうし	防+1、魔防+1	デビット(落)	銅×1、輝く葉
しっぷのぼうし	防+1、魔防+1	ネバルー(落)	銅×1、輝く火
銀のイヤリング	戦闘中、HPの現在値アップ	カーシュ2(落)	はがね×1、体液×2、はがね×1、体液×2
マジックリング	魔攻+1	シュガール3(落)、チビ炎龍(落)	銅×1、うろこ×1
龍騎士のこて	攻+3	蛇骨館の宝箱、シュガール4(落)	はがね×1、牙×2
龍騎士の誇り	攻+1、魔攻+1、命中率アップ	蛇骨館の宝箱	ミスリル銀×1、うろこ×2、毛×2、牙×2
下級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	ヤマネコ(落)	銅×1
中級魔剣士の証	受けた攻撃と同じ属性になる	ヤマネコ2(落)	はがね×1
銀縁のルーペ	命中率アップ	トカゲ岩HMの宝箱	銅×1、毛×1
サーチスコープ	命中率アップ	蛇骨館の宝箱	はがね×1、毛×2
えちごやのさいふ	戦闘後の獲得金額増	テルミナ	骨×3、銅×3、はがね×3
勇者のバッチ	回避率アップ	テルミナ	分解不可
勇者の盾	防+1、魔防+1	蛇骨館宝物庫	分解不可
銀のペンダント	魔法防御力アップ	蛇骨館宝物庫	銅×1、こうら×1
空魔士のリング	魔攻+2	ソルトン4、ヤマネコ2	はがね×1、うろこ×2
金のイヤリング	戦闘中、HPの現在値アップ	ゾア2	ミスリル銀×1、体液×3
ダンスシューズ	回避率アップ	マルチェラ2	銅×1、はね×1
海のお守り	アンチブルーを防止	古龍の砦の宝箱	銅×1、ミスリル銀×1、輝くしずく×1
炎のお守り	アンチレッドを防止	古龍の砦の宝箱	銅×1、ミスリル銀×1、輝く火×1
大地のお守り	アンチイエローを防止	古龍の砦の宝箱	銅×1、ミスリル銀×1、輝く砂×1
天使のお守り	アンチホワイトを防止	古龍の砦の宝箱	銅×1、ミスリル銀×1、輝くしお×1
悪魔のお守り	アンチブラックを防止	蛇骨館の宝箱、古龍の砦の宝箱	銅×1、ミスリル銀×1、輝くスミ×1
月のメガネ	敵から受けるダメージ減	ツクヨミ(落)	はがね×1、ミスリル銀×1、テナドロ石×1

鋳造に必要な素材

素材名	落とすモンスター	エレメント交換
目玉	ネストール、モベチャン、オブザドゥ、デボラ	Lv12
体液	ビィチボゥイ、ネバルー、ゾンビフライ	Lv10
はね	コドモ大トカゲ、ニワトリス、ウィンガル、ウィンゲル、テングルフ、セブンスター、スコッポ	Lv22
毛	ピグベイベー、ピグママン、ヒゲドワッフ、ピパピパ	Lv16
皮	ライフレス、マルロザリー、ガオンジャ	Lv18
牙	サンドラ、オトナ大トカゲ、ドギィ	Lv28
こうら	セブンスター、センティ、ゴブルム、ドラグナー	Lv32
うろこ	ミノランタン、ビビン	Lv20
種子	カウド、バルブゥ、ボルクルス	Lv14
ネジ	マシンナリー	Lv20
骨	コドモ大トカゲ、ミノランタン、ニワトリス、バイレッタ	—
銅	ソルトン2、シュガール2、アカシアチーフ、マジックポット、ネオス、ヒドラ、ソルトン3、ドワッフ2、ヒゲドワッフ2、ノッポドワッフ	—
はがね	マルチェラ、バイレッタ、モウジャダマ、ワッホイタンク、ドギィ、アカシアチーフ2、サンフェイサー	—

貴重なアイテムを取るには

ボスはアクセサリーや素材など、貴重なアイテムを持っていることが多い。戦う前に必ず、どんなアイテムを落とすかチェックしておきたい。ただ、どのアイテムを落とすかは完全にランダム。必ず入手するためには、狙ったアイテムを落とすまで何度でもロードを繰り返す必要がある。そのためにも、やはりこまめなセーブが必要だ。



◀何度も戦って貴重なアイテムをゲット!

エレメント一覧表で、入手場所の欄の略称はそれぞれ、ショップで購入できるものは(店)、宝箱から入手できるものは(宝箱)、モンスターが落とすものは(落)、トラップエレメントを使用することで入手できるものは(トラップ)と表記。テルミナ2はP.60のチャートで、チャート㉒以降にテルミナで買えるもの。ガルドーブ2、マブーレ2は天下無敵号クリア後にそれぞれの街で新たに買えるようになるもの。

ときめきメモリアル2

光、琴子、美幸、茜の4人をカバーした攻略第1弾は、会話データのうまみがぎっしり！

発売中 SLG	▶¥6,800（CD5枚組）※限定版¥9,800 ▶コナミ
	▶MC(3〜15ブロック)、AC（DS対応）、PS（15ブロック）

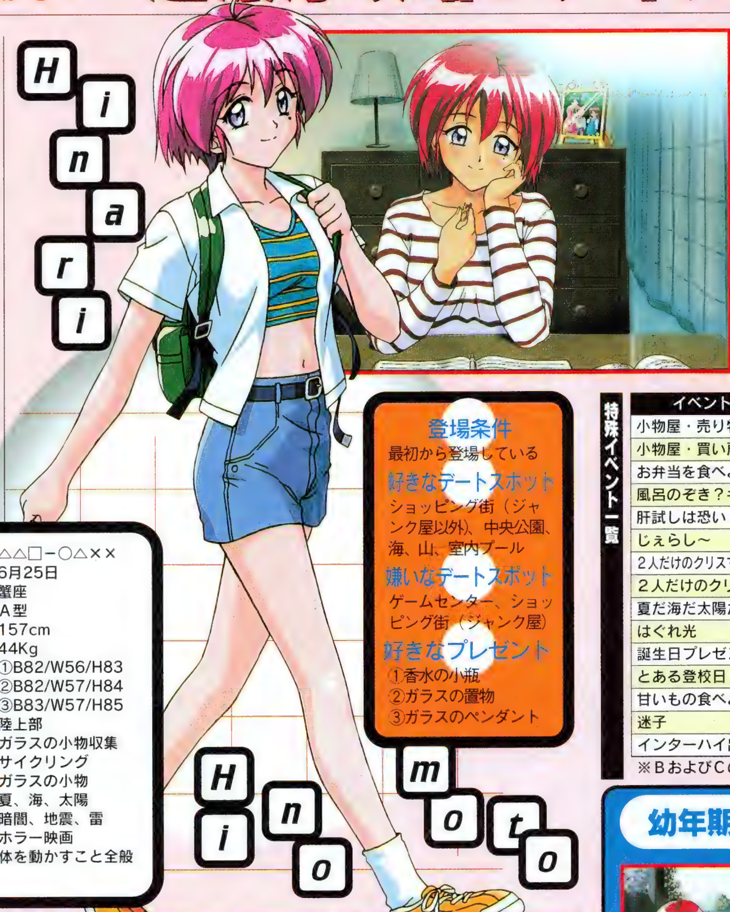
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

すっごく文字の小さいデータですまんス。でも、セリフ選択に関してはこれで95%以上カバーできるから、役立ててくださいな。特殊イベントは基本的に、狙いの子と同じ部活に所属して集中的にアタックをかければ、ほとんど見られるでしょう。難しいのは特定の季節にある好感度（ときめく手前。電話の対応が少しやさしくなった程度）で発生するイベントと、琴子の「本当の実力」かな。（バオウ中里）

●イベントと会話がよくわかる！ 超濃厚攻略ファイル PART1

女の子の特殊イベント、会話の2大データをおいしいトコいいトコどりで2ページに凝縮。これさえあれば、攻略は成功したも同然だ。告白シーンが目に浮かぶ!?

陽ノ下光 Hinari Hinomoto



もともと仲良しだから問題なし

確実にバッチリ評価となるのは、遊園地のジェットコースターとオチール。しかし、好きなデートスポットではないため、連続で誘えないのが残念。だけど、光は最初から評価が高いし、場所の好みもうるさくないので苦労はしないぞ。



▲好きなデートスポットは、1年目と3年目の中央公園がいい感じ。

PROFILE

- ●TEL：△△□−○△××
- ●誕生日：6月25日
- ●星座：蟹座
- ●血液型：A型
- ●身長：157cm
- ●体重：44Kg
- ●3サイズ：①B82/W56/H83 ②B82/W57/H84 ③B83/W57/H85
- ●所属部：陸上部
- ●趣味：ガラスの小物収集 サイクリング
- ●好きな物：ガラスの小物 夏、海、太陽
- ●嫌いな物：暗闇、地震、雷 ホラー映画
- ●特技：体を動かすこと全般

登場条件
最初から登場している

好きなデートスポット
ショッピング街（ジャンク屋以外）、中央公園、海、山、室内プール

嫌いなデートスポット
ゲームセンター、ショッピング街（ジャンク屋）

好きなプレゼント
①香水の小瓶
②ガラスの置物
③ガラスのペンダント



特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
小物屋・売り物調達	2001/11/1	A	同じクラスで、文化祭出展は小物屋。幼年期「ガラスの小物」必須
小物屋・買い戻し	2001/11/3	A	「小物屋・売り物調達」が発生していること
お弁当を食べよう	2001/6/2	A	体育祭のミニゲーム前に発生
風呂のぞき？ギク！	夏合宿5日目	B	1、2年目のみ発生。陸上部に所属していること
肝試しは恐い	夏合宿3日目	B	陸上部に所属していること
じぇらし〜	DISC4,5	A	華澄の評価が普通以上である。幼年期「じぇらし〜」必須
2人だけのクリスマス·予約	2001/12/19	A	光から告白される状態であること
2人だけのクリスマス	2001/12/24	A	「2人だけのクリスマス・予約」でOKしていること
夏だ海だ太陽だ	毎年7〜8月	※	海でデート。評価の高さで水着は2種類
はぐれ光	秋(9〜11月)	A	ショッピング街でデートする（雨不可）。幼年期「はぐれ光」必須
誕生日プレゼント	2000/6/25	A	プレゼントは「ガラスの置物」。幼年期「バカって言うヤツがバカ」必須
とある登校日	2001/6/1	B	雨不可
甘いもの食べよう	DISC3,4	A	追加デートの初回に発生
迷子	DISC4	B	動物園でデートする（雨不可）。幼年期「華澄のおまわりさん」必須
インターハイ出場	2001/7/19	A	光と主人公（陸上部所属）の部活経験値が非常に高いと発生

※BおよびCのとき

幼年期イベント



▲どうやら華澄にジェラシーらしいけど、理由はなんだろ？



◀このテのケンカって、理由はたいしたことないことが多いね。



▲倒すと経験値が高い……わけではなく、ホントにはぐれてます。



◀正確には華澄の幼年期イベントだぞ。

ときめき番外地 特殊イベント一覧で、評価はAがときめき、Bが友好、Cが普通、Dが悪い状態と考えよう。評価マークがないものは、評価に関係なく発生することを表している。「DISC〜」は、そのディスクでプレイする期間で発生するという意味で、たとえばDISC4なら2001年4〜8月の間となるぞ。そのほか、プロフィールの①、②、③は、それぞれ1、2、3年生時のことだ。

MESSAGE BEST SELECT DATA
デートの受け答えのしかた、教えます

セリフ選択の中で、最も高い評価を得られる答えはコレ！　まさにデートのバイブルだ。

●河川敷き公園
・進路
「とりあえず、目指すは一流大学！　…かな」
※ときめき状態のとき以下追加
光　「うーん……。君はどうするの？」
主人公「俺？　俺はまだハッキリとは……」
光　「じゃあ、私も……」
主人公（？？）

●中央公園
■並木道
・1年目A
「並木道ってさ、どこまでも歩いて行き……」
『二人きりだから？』◎
・1年目B
「こんな並木道を、思いっきり、サイク……」
『あっ、いいねえ』◎
・2年目A
「へえ、この並木道って若い人たちが多……」
『カップルばかりだよね』○
・2年目B
「ここって、ジョギングとかにも最高だよね」
『行って帰るだけで相当な距離だな』○
・3年目A
「ここの風景ってさ、油絵にすると、ス……」
『確かに油絵にすると良い感じだな～』◎
・3年目B
「あそこで終点だね。あそこまでさ、二…」
『よーし！』◎
■池と噴水
・1年目A
「水を見ていると、気分がスウッと変わ……」
『心の汚れも流れるんだよ』◎
・1年目B
「あっ、今見てた？ 池の魚が跳ねたんだよ！」
『すごく跳ねたね』◎
・2年目A
「流れる水を見てるとさ、何かを思い出……」
『小さい頃に聞いた小川のせせらぎ』◎
・2年目B
「もっと小さい頃だったらさ、これくら……」
『ちょっと浅いかなあ』○
・3年目A
「噴水を見てたら、なんだか眠くなって……」
『ベンチで一休みする？』◎
・3年目B
「この池って、魚以外に何かいるのかな？」
『う～ん、アヒルとかね』◎
■桜並木
・2年目A
「花びらが舞ってさ、なんだか夢の世界……」
『夢のような現実だね』○
・2年目B
「あっ、不思議……。目をつぶっても、……」
『きっと香りだよ』○
・3年目A
「ちょっと風が出てきたね。花が散っち……」
『また来年、咲くじゃないか』△
・3年目B
「来年も見れるかな、ここの桜」
『二人で見に来ようよ』◎

●美術館
■通常展示
・1年目A
「う～ん……。スゴイ人の絵って言われ……」
『人それぞれ、感性が違うからね』○
『じ、実は俺もだったり……』○
・1年目B
「美術館て広いから、どこから何を見て……」
『好きな所からでいいんじゃない？』○
・2年目A
「うわ～！　あの絵って写真みたいだね！」
『そうだね、すごく細かい点で描か……』◎
・2年目B
「なんかあの絵ってさ、ジッと見てると……」
『寒色系でまとめられてるからね』○
・3年目A
「あ～あ。私にも、絵を描く才能があっ……」
『才能だけじゃなく、努力も必要さ』○
・3年目B
「わあ～！　あの絵の女の人綺麗だね～……」
『プロの画家に描いてもらうと違う……』○
■彫刻展
「さっきの彫刻、すごかったね！　細か……」
『気がつく人がいて、作者は嬉しい……』◎
※二度目以降○
■ガラス工芸展
「ホント綺麗で、ため息出るよ。こうい……」
『俺はガラス玉とダイヤの区別がつ……』◎
※二度目以降○

●植物園
・1年目A
「ホント、すごくたくさんの花があったね」
『まるで植物図鑑を見てるみたいだね』○
・1年目B
「あっ、セーフ！　もうちょっとで、花……」
『光って、優しいんだね』◎
・2年目A
「サボテンってさ、いつでも無表情だけ……」
『ちゃんと生きてるって感じがするよね』◎
・2年目B
「わあ～！　あの花、スッゴクいい香り……」
『その発想って、なんだか光らしいよ』○
・3年目A
「すごかったね～！　さっきの花のじゅ……」
『じゃあ、いっちょやるか！』○
・3年目B
「大きなバラが綺麗だったね～。あんな……」
『今度、花束を買ってプレゼントするよ』○

●神社（縁日）
・1年目
「それにやっぱさ、これが基本だよね！……」
『うん！　すごく似合ってるよ』◎
・2年目
「でしょ？　それに浴衣だって、好きな……」
『その浴衣、光に合ってるね！』◎
・3年目
「浴衣だってさ、今日のために虫干しし……」
『光の浴衣姿、何だか見とれちゃうよ』◎

●タワー
・2年目晴れA
「スッゴク遠くまで見える。信じられな……」
『普段は見ない景色だから』○
・2年目晴れB
「最高の見晴らし！　ね、学校、見つけ……」
『うん、昔の家からなら近いのにっ……』◎
・2年目雨A
「雨の景色って、ちょっとブルーになるよね」
『光は晴れた日の方が好きなんだね』○
『青というよりは灰色だな』○
・2年目雨B
「雨でかすんじゃって、遠くの方は見ら……」
『光の家なら見つかるよ』◎
・3年目晴れA
「人なんか小さいよね。ここから見ると……」
『それって不思議だよね』◎
・3年目晴れB
「あっ、あそこに見えるのがひびきの高……」
『ミニチュアみたいだね』○
・3年目雨A
「雨はまだ良いけど……、雷はやだなあ～」
『雷嫌いなの、変わってないね』○
・3年目雨B
「すずめかな？　雨宿りするみたいに、……」
『うまく雨宿りできるといいね』◎

●スケート場
・1年目A
「んん～ん！　いい感じ。氷がきれいで……」
『表面がツルツルだね』◎
・1年目B
「あっ、しまった。ちょっとこのシュー……」
『取り替えた方がいいね』○
・2年目A
「おっと……。感覚がちょっと鈍ってる……」
『俺なんか立つのが精いっぱいだよ』◎
・2年目B
「どうしようかなあ。一周している間に……」
『俺が探してくるよ』○
・3年目A
「ねえ、今の見てた？　後ろ向きに滑っ……」
『可愛かったよ』◎
・3年目B
「片足で止まるのがさ、練習しても、な……」
『光はチャレンジャーだな』○

●コンサート
KNM交響楽団△
劇団死期「歌舞伎座の怪人」○
SPEECH◎
アオシス■
T．Mレクリエーション◎
GLOY◎

●ショッピング街
■ブティック
・1年目A
「わっ、凄いブリブリなワンピース。フ……」
『けっこう光に似合うかも……』○
・1年目B
「あっ、あのパーカー、スッゴク可愛い……」
『きっと光に似合うよ』◎
・2年目A
「ねね……私ってさ、どんなイメージの……」
『スポーティなミニスカート＆チビ……』◎
・2年目B
「あそこの女の子、スゴイね！　あんな……」
『確かにちょっとキツイよね』○
・3年目A
「最近さ、男の子でもいるよね。洋服と……」
『男らしいのが一番だと思うな』◎
・3年目B
「うーん、今日はあんまり似合いそうな……」
『今の服、可愛いしね』◎
■ファンシーショップ
・1年目A
「さっきのガラス製の猫の置物、スッゴ……」
『綺麗だね、氷でできてるみたいだ』◎
・1年目B
「わあ～！　かっわいい～！　ファンシ……」
『そんなに好きとは知らなかったよ』○
・2年目A
「ガラス製のリスのバッチ、スッゴク可……」
『それくらいなら、俺が買ってあげるよ』○
・2年目B
「わ～！　見て見て！　これは迷わず買……」
『この高そうなガラスの置物？』◎
・3年目A
「あそこのペンダントってさ、身に付け……」
『心から信じたら守ってくれそうだね』◎
・3年目B
「わ～！　キラキラ光ってる！　あのガ……」
『それはクリスタルだから高いんだね』○
■ジャンク屋
・2年目A
「あのね……。こういうとこ……来て、……」
『ごめん！　こういうとこ嫌いだった？』×
・2年目B
「店の雰囲気もさることながら、客層ま……」
『悪かった！　すぐ出よう！』△
・3年目A
「き、気持ち悪い……。なんで、あの人……」
『なんだと！　一発ぶん殴って来るぜ』×
『イヤな思いさせたね、すぐ出よう』×
・3年目B
「さ、最低～！　スッゴク変な匂いがす……」
『大丈夫か？　すぐ出よう！』△

●カラオケBOX
・1年目A
「あのさ、どんな曲でもいい？　私、最……」
『光の持ち歌、聴きたいな！』◎
・1年目B
「ねえ、私の声ちゃんと聞こえる？　歌……」
『大丈夫！　ちゃんと聞こえてるから！』○
・2年目A
「さ～てと！　な～に歌おうかなあ……」
『アップテンポのがいいな！』◎
・2年目B
「たまにはバラードでもいくか！……」
『やっぱり元気な曲の方が合うよ！』○
・3年目A
「あ！　このグループの歌ってさ、メイ……」
『一緒に歌おう！　下手だけどな』◎
・3年目B
「やっぱさ、薄暗いボックスでスポット……」
『本物のステージの上で歌いたくない？』○

●ゲームセンター
■ビデオゲーム
・1年目A
「なんだかうるさいよね。ちょっと聞こ……」
『気を落ち着けなよ』△
『もう出ようか？』△
・1年目B
「向こうにあったガラスのコップ取りた……」
『よし、俺が挑戦してやる！』◎
・2年目A
「もうちょっとさ、お互いの声が聞こえ……」
『場所を変えよう』○
・2年目B
「このクレーンってさ、力が弱いって言……」
『掴むものが重すぎるんじゃないか？』○
・3年目A
「せっかく、うまく掴んだのに、出口に……」
『待ってて、店員さんを呼んでくるよ』◎
・3年目B
「最近のゲームセンターって、女の子も……」
『遊びやすいゲームが増えたからね』◎
■メダルゲーム
・3年目A
「メダルを増やして、その後は何をするの？」
『暇つぶしなんだけど』△
・3年目B
「メダルを、好きなところに賭ければい……」
『ちゃんとオッズを見てね』×
『なんか元気ないね』×

●ボーリング場
■ボーリング
・1年目A
「一投目って緊張するよね。その後の展……」
『ガーターだとショックだよね』○
・1年目B
「あ～ん！　スプリットだけは苦手なの……」
『とにかく祈って投げるんだ』◎
・2年目A
「投げにくいボールだね。もう少し軽い……」
『ゆっくり探してくればいいよ』○
・2年目B
「きゃあ！　まさかのガーター！　信じ……」
『ワハハハハ！』◎
・3年目A
「これ倒したらターキーよ！　よう～し……」
『肩の力を抜いた方がいいよ』◎
・3年目B
「あそこにいる人、さっきからストライ……」
『プロじゃない？』○
■ビリヤード
・3年目A
「ビリヤードってさ、ルールがいまいち……」
『教えてあげるから大丈夫』◎
・3年目B
「あっ、今の見た？　二つ落ちたよね……」
『ナイスショット！』◎

●映画
リハーサルウェポン4○
沈没船恋物語◎
プライベート・ライオン○
マルハゲドン△
L．A．コンチネンタル△
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国■

●水族館
■水槽
・1年目A
「水槽の中の魚はさ、どんな気持ちでい……」
『もっと広いところで泳ぎたいだろうね』○
・1年目B
「大きい魚は、やっぱり堂々と泳いでるよね」
『大きくても気が弱いのもいるよ』◎
■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンって思ったより大きいよね……」
『怒ったら怖いのかなぁ』◎
・2年目B
「ペンギンの故郷って、南極でしょ？……」
『暑いと思うよ、きっと』○
・3年目A
「ペンギンが魚を飲み込む姿ってなんだ……」
『手を使えないからね』○
・3年目B
「ペンギンって、なぜか泳ぎが巧いよね……」
『泳ぐスピードもスゴイよね』◎

●動物園
・1年目屋内
「あ……見て、あれ！　案外、可愛いん……」
『うん、アライグマって動きがいいよね』○
・1年目屋外
「象とかデッカイ動物ってさ、あんなに……」
『囲いのない土地に移してやりたいな』◎
・2年目屋内
「見て、あれ！　カラフルなインコ！……」
『布団じゃないけど目をつぶって寝るよ』○
・2年目屋外
「わあ～！　こうして見るとさ、ヒョウ……」
『同じネコ科の動物だからね』◎
・3年目屋内
「ハムスターは可愛いけどさ、シッポの……」
『シッポだけ毛がない感じがダメ？』△
『シッポにも、毛が生えてたら平気？』△
・3年目屋外
「な、なにあの白クマ？　見つめられて……」
『俺のライバルだな！』◎

●遊園地
■ジェットコースター
・1年目A
「う～ん！　もう気分サイコ～！　この……」
『これなら何回乗ってもいいな！』◎
・1年目B
「しっかし、ジェットコースターって待……」
『俺は光と話ができるから嬉しいぜ』◎
・2年目A
「やっぱさ、乗ってる時は両手を上にあ……」
『俺は下る時、何げに小ジャンプし……』◎
・2年目B
「ジェットコースターってさ、最初、ゆ……」
『嵐の前の静けさだよな』◎
・3年目A
「ねね、聞いてた？！　後ろに乗ってた……」
『うん！　笑っちゃったよ～！』◎
・3年目B
「あんなに待ったのにさ、たったの2、……」
『乗客の気分が悪くならない程度な……』○
『5分くらい、乗れればいいのにな～！』○
■観覧車
・1年目A
「ん～！　すごく気持ちよかったね。ひ……」
『光の家、見つけたよ』◎
・1年目B
「あの一番、高いところで、いきなり突……」
『大丈夫！　俺も一緒に落ちるから』○
・2年目A
「一番、高い所にいる時、観覧車が故障……」
『何時間か、あの景色を二人占めで……』◎
・2年目B
「観覧車の窓って開けられないよね？……」
『違うような気がするな』○
・3年目A
「人が小さかったね！　車もミニカーみ……」
『つまんであちこち移動できたらね』◎
・3年目B
「乗ってる時間、あっという間だった気……」
『光と一緒だと時間が短く感じるよ』◎
■メリーゴーランド
・1年目A
「わあ！　何だか、子供の頃に戻ったみ……」
『ホント、小さい頃を思い出したよ』○
・1年目B
「やっぱさ、乗るなら馬が面白いよね？」
『しかも、なるべく外側のね』○
・2年目A
「懐かしいからかな？　ただ回ってるだ……」
『ずっと、なくならないで欲しいね』◎
・2年目B
「たまにはさ、広～い馬車に乗るのもい……」
『並んで乗るのもいいよね』◎
■占いの館
・1年目A
「占いみたいなのって、信じる方だっけ？」
『まず信じたことないな～』○
・1年目B
「なんだかニヤニヤしてる。何か良いこ……」
『えっ？　ニヤニヤなんてしてないよ』○
■バーチャルハザード
・2年目A
「もう～スッゴク！　ドキドキしたけど……」
『俺も～！　すんごく気持ちよかった！』◎
・2年目B
「あの最後の敵！　動きがぜんぜん読め……」
『力を合わせたから勝てたって感じ……』○
・3年目A
「初めちょっと怖かったけどさ、知らな……」
『そうそう！　俺も夢中だったよ！』◎
・3年目B
「レーザー銃じゃなくってさ、弾が出る……」
『弾の方が戦ってるって気がするかもね』○
■オチール
・3年目A
「ホ、ホント、スゴかったね。体がぐー……」
『ちょっと刺激が強かったけどね』◎
・3年目B
「なんかさ、落ちる時間が長くって怖か……」
『どこまで落ちるのかと思ったよ』◎
■ナイトパレード
・1年目A
「わあ～っ！　スッゴク綺麗！　なんか……」
『ホント、時間を忘れるよな』◎
・1年目B
「あんなお姫様みたいな格好して手を振……」
『ホント、おいしい役どころだよなぁ』◎
・2年目A
「見て見て！　あのドレス！　すごいフ……」
『光にも案外、似合うかもよ』◎
・2年目B
「あ～あ、このままずっと終わらないで……」
『また、見に来る楽しみがあるよ』◎
・3年目A
「もうサイコ～！　これ見て感動しない……」
『うん！　俺、言葉にできないよ』◎
・3年目B
「パレードが終わったらさ、もう帰らな……」
『光、また来ような』◎

●スタジアム
■野球
・1年目
「ボールを打ったときの、カーンって音……」
『気持ちいい音だよね』◎
・2年目
「割れるような歓声、興奮と臨場感……」
『やっぱり生が一番だ』○
・3年目
「私、男の子に生まれてたら、野球やっ……」
『それは俺が困るんだけど』◎
※二度目以降○
■サッカー
・1年目
「足がまるで手みたいに器用にボールを……」
『毎日、練習してるからだよ』△
・2年目
「スッゴイ応援だね。選手よりもエキサ……」
『応援が好きなんだよ』○
『一緒に応援する？』○
・3年目
「体の大きな選手だね。身長はいくつな……」
『みんな大きいじゃないか』◎
※二度目以降○

●室内プール
・3年目A
「みんな大胆な水着だね。私にはとても……」
『光なら何でも似合うよ』◎
・3年目B
「水もきれいだし、ゆっくり泳げて良い……」
『光はやっぱり外が似合うよね』◎
・3年目C
「たまには競争しようか。向こう岸まで……」
『俺が勝つに決まってるよ』○

●サーカス
・1年目
「スッゴ～イ！　あんな高いところなの……」
『本当は怖いんじゃないかな』○
・2年目
「体が軽くて、ポンポン跳ねてるの！……」
『空中のバランスが大事なんだよ』○

●山
■紅葉
・1年目A
「最高に色づいてるね。紅葉っていうけ……」
『自然って不思議だよね』◎
・1年目B
「ここに来て良かったなあ。こんな最高……」
『自然の大パノラマだな』◎
・2年目A
「紅葉を見るとさ、夏は終わったんだな……」
『俺は虫の声を聞くときかな』○
・2年目B
「あっ、向こうの方で、焚き火してるみ……」
『イモを焼いてもらおう』◎
・3年目A
「大きい葉っぱもあるんだね。私の手よ……」
『記念に持ち帰るかい？』○
・3年目B
「ひゃあ！　今の突風は驚いた～。まる……」
『光は面白いこと言うなぁ』○
『雷神さまも来るかもね』○
■スキー
・1年目A
「このスキーウェア、どうかな？　似合……」
『光らしくて好きだよ』◎
・1年目B
「ねえ、スキーには、自信があるんだっ……」
『もちろん！』◎
・2年目A
「昼から日が出ちゃったから、夕方頃に……」
『よし、楽しくなってくるぞ』○
・2年目B
「ここの雪さ、最高に滑りやすいの。驚……」
『フワ～ッて舞い上がるもんな』◎
・3年目A
「ふう、どうにかこうにかウェーデルン……」
『よし、俺が見ていてやろう』○
・3年目B
「ててて……。ちょっと転んじゃった」
『大丈夫？　肩貸そうか？』◎

●海
■海水浴
・1年目A
「波が綺麗～！　海ってさ、この音が良……」
『懐かしい音なんだよね』○
・1年目B
「日差しが強いね。思いっきり焼けそう……」
『力がみなぎってくるようだよ』◎
・2年目A
「この水着、ちょっと小さいかなあ。動……」
『よく似合ってるけどなぁ』◎
・2年目B
「みんな美味しそうに、氷を食べてるね……」
『なに味がいい？』◎
・3年目A
「一休みのついでに、何か飲み物でも買……」
『ああ、俺も行くよ』◎
・3年目B
「スタイルが良い人ばかりで、羨ましい……」
『最高にいいスタイルだな』◎

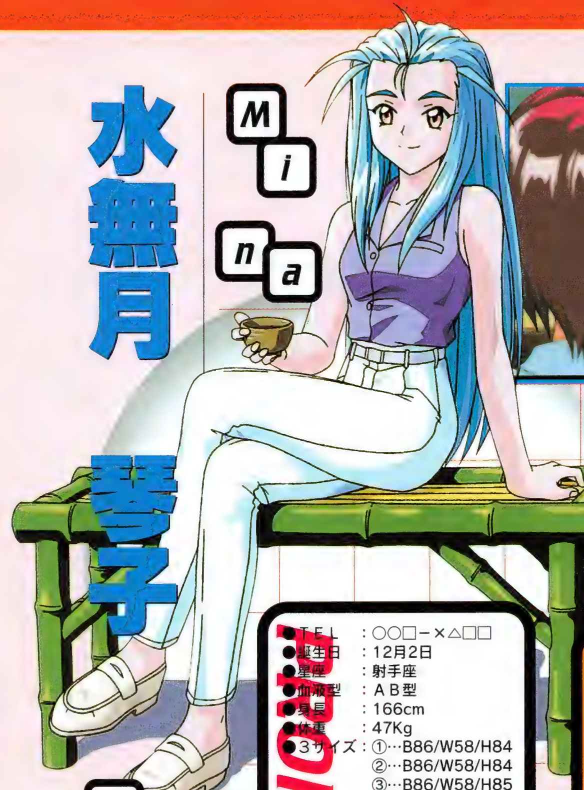
ひびきの高校 年間予定表

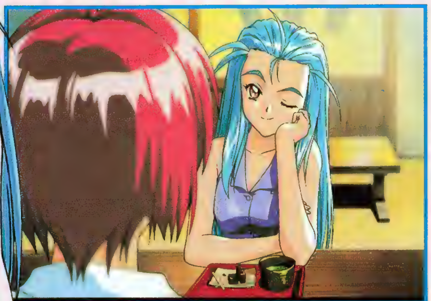
おもに学校で特定の時期に自動発生するイベントをまとめてみたぞ。甲子園とインターハイは部活で活躍していないと発生しない。

月	イベント
4月	入学式、始業式
5月	Wデート・純一郎
6月	体育祭
7月	インターハイ（3年生）、夏休み、期末テスト
8月	花火大会、夏合宿、甲子園（3年生）
9月	修学旅行（3年生）、学習指導（3年生）、二学期開始
10月	文化祭準備（3年生）
11月	文化祭
12月	クリスマスパーティー、冬休み、期末テスト、Wデート・匠
1月	三学期開始、元旦
2月	大学入試・就職試験（3年生）、バレンタインデー
3月	ホワイトデー（2・3年生）、期末テスト（2・3年生）、卒業式（3年生）、春休み（2・3年生）

会話の最後の記号は、◎（バッチリ良い印象……）、○（わりと良い印象……）、△（まあ、こんなもの……）、×（あまり良い印象を……）となっている。映画、コンサートは意味が違っていて、◎と○が「最高だったね」、△が「まあまあだったね」、×、■が「つまらなかったね」の選択がベストなことを意味している。このうち、◎は（バッチリ良い印象……）を得られ、■はベストの選択でも（まあ、こんなもの……）止まり、それ以外は（わりと良い印象……）となるぞ。

水無月琴子 Minazuki Kotoko





ガードの堅さはトップクラス！

琴子はただでさえデートに誘いづらいうえに、バッチリ評価が目立って少ないという、攻略的には２大ハンデをかかえているぞ。序盤は中央公園を中心にデートし、評価マークが普通以上になったら遊園地をプラスして評価上げを。



▲紅葉シーズン、縁日の期間限定スポットは確実に誘っておこう。

PROFILE

- ●ＴＥＬ：○○□－×△□□
- ●誕生日：12月2日
- ●星座：射手座
- ●血液型：ＡＢ型
- ●身長：166cm
- ●体重：47Kg
- ●３サイズ：①…B86/W58/H84　②…B86/W58/H84　③…B86/W58/H85
- ●所属部：茶道部
- ●趣味：俳句、川柳　お茶を飲みながらの読書
- ●好きな物：日本茶、和菓子　わびさび、風流
- ●嫌いな物：辛い食べ物　コーヒー、西洋文化　無意味な横文字
- ●特技：暗記

登場条件
第１週で自動的に登場

好きなデートスポット
山（紅葉シーズン）、中央公園、タワー、植物園

嫌いなデートスポット
ショッピング街、ゲームセンター

好きなプレゼント
①特選玉露茶
②巾着
③髪飾り

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
カレー＆コーヒー喫茶	2001/11/2	A	同じクラスで、文化祭出展は喫茶店。文化祭準備コマンドを選択
悠久の香りにクラクラ	2001/11/3	A	同じクラスで、文化祭出展は喫茶店を選んでいること
小激怒	1999/12/24	—	匠Wデートで光、琴子の組み合わせのとき、2回とも琴子を選ぶ
中激怒	DISC3	—	同じ日に光と琴子のデートが重複したとき、琴子とのデートを選ぶ
中仲直り	DISC3	—	「中激怒」の発生した日の下校時に発生する
大激怒	DISC4	A	2001/6/1以前であること。光のデートをすっぽかして病院に行く
大仲直り	DISC4	A	「大激怒」から約１カ月後の水曜日に発生する
冬はコタツでキメッ！	毎年12～2月	※1	茶道部に所属し、部活コマンドを選択する
秘密会議	2002/2/20	※2	琴子から告白される条件を満たしていること
カレー駄目っす！	夏合宿5日目	※3	茶道部に所属していること
寒いの嫌！	1999/12/1	※3	(なし)
本当の実力	2001/12/17	A	1学期末テストで主人公が1位になり、2学期末で主人公が表の1番上、琴子が2番目
２人きりのクリスマス	2001/12/24	A	琴子に告白される状態であること
冷静沈着	2001年4~5月	A	遊園地でデートし、ジェットコースターを選択
悩み相談，愛と友情	DISC5	A	動物園でデートする
雪だるま	DISC2	—	スキーに誘う(成功率低い)。このイベント以降、スキーデート不可

※1…C以上、※2…クリア可能（A以上）状態、※3…B以上



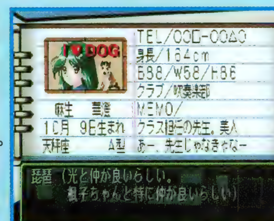
女の子同士の仲って何？

女の子同士の仲の良し悪しは主人公との関係に影響する。主人公にひかれている女の子と仲のいい子はデートに誘いにくく、誘えても評価の上昇度が低いのだ。逆に仲が悪い子は主人公に対する傷心度が上がりやすい。そのため、悪い噂が流れやすくなるようだ。

初期の人間関係

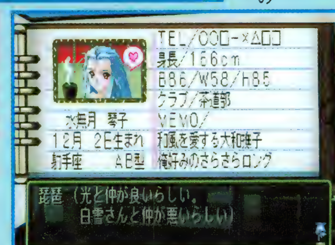
仲が良い
- ●陽ノ下光⇔水無月琴子
- ●一文字茜⇔赤井ほむら
- ●白雪美帆⇔寿　美幸

仲が悪い
- ●赤井ほむら⇔伊集院メイ



関係は常に変化しているぞ

◀新たな関係ができたり、従来の関係が強化、解消されることも。



情報は匠から

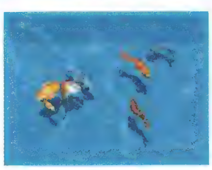
▶狙いの女の子の人間関係はチェックしておきたい。

ミニゲーム攻略セレクション MiniGame

金魚すくい

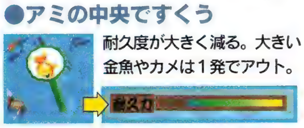
●アミの使い方がカギ

水中にアミを入れると耐久度が激減するので、なるべく浅い位置の金魚をすくうのがいい。水中で操作しようなんてマネは絶対にやめよう。



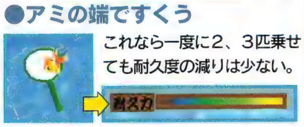
◀水槽の底のカゲで金魚のいる深さを確認。

●アミの中央ですくう



耐久度が大きく減る。大きい金魚やカメは１発でアウト。

●アミの端ですくう



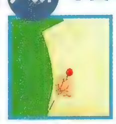
これなら一度に2、3匹乗せても耐久度の減りは少ない。

かたぬき

●根気よく削るしかない！

同じ線を何度も削り、きれいに折るのがコツ。軽い力なら5回以上、強い力なら2～3回削ろう。

ケース1 ●曲がりが少ない



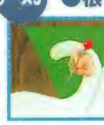
直線が多い部分は強い力で削っても大丈夫。ただし、力の上限は80程度で。

ケース2 ●曲がりが多い



強く削ると、とがった部分が簡単に欠けてしまう。40以下の威力で慎重に何度も削ろう。

ケース3 ●根もとが細くて折りにくい



根もと部分をしっかり削らないと、折るときに失敗する。多少危険でも、根もとを強めに削って折りやすくしよう。

ときめき番外地

セリフ選択データのうち、一部のデートスポットで「運動値が高い（低い）」となっている部分がある。これは主人公の運動値によって、同じセリフ選択でも評価が変わるためなのだ。運動値が高ければ高評価を得られやすいが、女の子によって必要な運動値は違っているぞ（運動が得意な女の子は基準が高い傾向あり）。運動値が低いのに「俺にまかせろ」みたいなセリフを選ぶと、ミエを張ってるのがバレ、悪い印象を与えるので気をつけよう。

●河川敷き公園

※水無月琴子は評価などで変化するイベントなし

●中央公園

■並木道
・1年目A
「並木道って、こうして歩いているとな……」
『季節ごとに姿を変えるからかな』 ○
・1年目B
「あっ、今の風……とっても遠くから来……」
『海から来た風かな』 ◎
・2年目A
「こうして見ると、歩いている二人連れ……」
『俺たち二人は大丈夫かな？』 ○
・2年目B
「あっ、向こうにスケッチしている人が……」
『あれはきっと素人だな』 △
・3年目A
「ねえ見て……この場所から写真撮った……」
『水無月さんて、芸術感覚が鋭いよね』 ◎
・3年目B
「さっきから黙っちゃって、どうしたの……」
『水無月さん、こういう風景も似合……』 ◎

■池と噴水
・1年目A
「噴水って、見てると落ち着くのよね……」
『水の流れる音がいいんじゃないかな』 ◎
・1年目B
「あら、この池ってよく見たら魚がいた……」
『これじゃ猫にねらわれやすいね』 ○
・2年目A
「池や噴水がある風景って夏は涼しそう……」
『冬がいい理由が理解できないな』 ○
・2年目B
「この池には、魚以外にも、何か生き物……」
『う～ん、ワニとかね』 ○
・3年目A
「あっ……あそこ見て。噴水のとこに小……」
『俺はもう良いことあったよ』 ◎
・3年目B
「一匹だけ高そうな鯉がいたわ。どうし……」
『誰かが飼ってたのを放したんだよ』 ○

■桜並木
・2年目A
「桜を見ると思い出すわね……」
『入学式？』 ○
『桜餅？』 ○
・2年目B
「ねえ、ちょっとその辺に座ってみない……」
『俺もそうしたいと思っていたんだ』 ◎
・3年目A
「どうせなら、お茶と桜餅でも持ってく……」
『あっ、それは気づかなかった』 ○
・3年目B
「ああ、桜……この薄紅の花吹雪がたま……」
『……風流だね』 ◎

●美術館

■通常展示
・1年目A
「ねえ、あの絵……何なの？」
『人にも見えるし、置物にも見えるね』 ○
・1年目B
「悪い絵じゃないけど、どうして、どれ……」
『そんなに油絵を嫌わなくても……』 △
『水無月さんって、油絵好きと思ってた』 △
・2年目A
「この絵なんか技術は、なかなかだけど……」
『そうだね、俺もそう思うな』 ○
・2年目B
「へえ。洋画家にも、こんなわかってる……」
『一瞬見て、油絵って気がしないもんね』 △
・3年目A
「あの彫像、ちょっと太りすぎね」
『さすが厳しい女性の視点だね』 ○
・3年目B
「ねえ、あれ見て。何か感じるものない？」
『う～ん、なんとも技巧的だね』 ◎

■彫刻展
「私は、あの作品みたいに木目までわか……」
『日本的なテクスチャーだよね』 △
※2度目以降 ○

■ガラス工芸展
「う～ん。これってどうやって作るのか……」
『粘土を練り回すのとはワケが違うよね』 ○
※2度目以降 ○

●植物園

・1年目A
「しっかりと手入れされてるわ。自力じ……」
『俺は、一輪でも自然のものがいいな』 ◎
・1年目B
「花っていいわよね。私は無条件に、花……」
『そうだね、気分が変わるしね』 ○
・2年目A
「あの花壇の並べ方は、醜悪としか言い……」
『そう怒ることないじゃないか』 △
『よし、俺が並べ替えてやろう』 △
・2年目B
「花が綺麗なのはいいけど、虫がちょっ……」
『俺も毛虫は嫌いだよ』 ×
『へえ、水無月さんて虫ぎらいなんだね』 ×
・3年目A
「ふ～ん……ずいぶんと、気持ち悪い色……」
『食虫植物だから、虫を引きつける……』 △
・3年目B
「一本だけ咲いてる……あの花、どこか……」
『スレンダーなところなんかソックリ』 △

●神社（縁日）

・1年目
「気に入ってる柄じゃないけど浴衣を着……」
『すっごく似合ってるね』 ◎
・2年目
「なんとかね。でも、縁日に浴衣がない……」
『うん、とっても似合ってるしね』 ◎
・3年目
「私にもあんな年の頃があったのよね……」
『水無月さんは、本当に浴衣が似合……』 ◎

●タワー

・2年目晴れA
「この町って、思ったより広いって気が……」
『いつもと違った気分がするね』 ◎
・2年目晴れB
「あの望遠鏡をのぞいてみたいな。あっ……」
『俺が持ってるよ』 ◎
・2年目雨A
「さすがに、遠くまでは見えないわね」
『ごめん、雨になるとは……』 ○
『これはこれで風情があると思うけど』 ○
・2年目雨B
「さすがに、ひびきのの運動場には、誰……」
『運動部は室内練習してるんだろう』 △
・3年目晴れA
「あっ、あそこを風船が飛んでる。誰か……」
『どこまで飛んで行くかな』 ○
・3年目晴れB
「あっ、あそこに見えるの、ひびきの高……」
『そうみたいだね』 ○
・3年目雨A
「あいにくの天気だけど……。何だかし……」
『ちょっと寂しげだけどね……』 △
『晴れている時とは正反対だよね』 △
・3年目雨B
「雨の中を飛ぶ鳥も大変よね。なんだか……」
『きっと、雨宿りする所を探してる……』 ○

●スケート場

・1年目A
「もう！　これは、きっと転びやすい靴ね」
『手を貸して上げるから』 ○
『じゃ、休んでいたら？』 ○
・1年目B
「ねえ。私しばらく、休んで見ていてい……」
『寒くないように温かい物でも飲んでて』 ◎
・2年目A
「何、この靴……立つのがやっとじゃな……」
『手を貸してみて。リードしてあげ……』 ◎
・2年目B
「なんか寒いわ。スケートって、どこが……」
『コントロールが利かないところだよ』 ○
・3年目A
「さっきの見てた？　滑ってたでしょ」
『数メートルは記録だね』 ○
・3年目B
「氷って冷たいわよね」
『どれどれ……つ、冷たいな！』 ○

●コンサート

KNM交響楽団 △
劇団死期「歌舞伎座の怪人」 ○
SPEECH ×
アオシス ■
T．Mレクリエーション ×
GLOY ×

●ショッピング街

■ブティック
・1年目A
「あそこに飾ってあるワンピース、ずい……」
『水無月さんなら似合うと思うけど』 ○
・1年目B
「あの服、あまりに日本離れしてる。体……」
『水無月さんなら似合うと思うけどな』 ◎
・2年目A
「へえ……。いろいろあるのね。私って……」
『Vカットのピチピチパンツにチビ……』 ○
・2年目B
「ふう～ん。最近の流行なんて知らなか……」
『すごく流行ってる訳じゃないけどね』 ○
・3年目A
「へえ！　あれ、なんか柔道着と洋服を……」
『自由な発想が生んだんだね』 ◎
・3年目B
「たまには服を買ってみようかな。う～……」
『黒いスーツ』 ○

■ファンシーショップ
・1年目A
「こういうの可愛いって言うんでしょ……」
『水無月さんって、大人なのかな』 ○
・1年目B
「このヌイグルミ、手作りみたいね。縫……」
『水無月さんて、お裁縫もするの？』 ○
・2年目A
「イニシャルを入れて、プレゼントにど……」
『それって恥ずかしいよねぇ』 ○
・2年目B
「ずいぶん安っぽいなブローチ。でも、……」
『色が澄んでいて綺麗だねぇ』 ○
・3年目A
「あの店員さん。私のことジッと見てる……」
『あまりに美人だからさ』 ○
・3年目B
「あっ……あのオルゴール、昔、私が持……」
『それは偶然だね。まだ持ってるの？』 ○

■ジャンク■
・2年目A
「言ってみれば、ガラクタ屋ってところ……」
『こんな店を好きだなんて意外だ』 ○
・2年目B
「息がつまりそうね。何が何だか、わか……」
『すまなかった！　すぐ店を出よう』 ○
・3年目A
「……。風情のかけらもないけど、憎め……」
『水無月さんは、空気を読めるんだね』 ○
・3年目B
「見かけは古いけど、このテレビもちゃ……」
『ものは大事に使えばもつのさ』 ◎

●カラオケBOX

・1年目A
「あら、懐かしの演歌までズラ～リ勢揃……」
『水無月さんの十八番、聴かせて！』 ○
・1年目B
「あら、歌に対して点数が出るのね。え……」
『そうだよ、壊れてるんだよ』 ○
・2年目A
「あなたって、どんな歌を歌うのかしらね」
『もちろん演歌だよ！』 ◎
・2年目B
「今、歌った曲は、三味線を使った合奏……」
『日本的なのに現代音楽なんだね』 ◎
・3年目A
「せっかく歌いに来たのに、元気がないわね」
『実は、音痴だってこと思い出したんだ』 ○
・3年目B
「あなたって、さっきから悲しい別れの……」
『単なる偶然だよ……』 ○

●ゲームセンター

■ビデオゲーム
・1年目A
「なんなのよ～！　押しても、ちっとも……」
『押すボタンが違ってるんじゃない？』 △
『コイン入れてないんじゃない？』 △
・1年目B
「さっきのぬいぐるみ取る機械、せっか……」
『力じゃなくバランスに注意するんだよ』 ○
『もっと真ん中を掴まないと……』 ○
・2年目A
「ねえ、うるさくて気がヘンになりそう……」
『じゃあ、俺も出るよ』 ○
・2年目B
「あの和紙でできた人形、欲しいんだけ……」
『俺が取ってみせるよ』 ○
・3年目A
「曲を聞いて当てるゲームなのに、騒が……」
『集中するんだ！』 △
・3年目B
「ヒドイのよ！　さっき掴んだ景品、大……」
『係員さんを呼んでくるよ』 ○

■メダルゲーム
・3年目A
「ちょっと、硬貨が転がって、どこか行……」
『俺のを使っててよ。探すからさ』 ◎
・3年目B
「ところでメダルゲームって何をしたら……」
『スロットの絵が合えばあたりだよ』 ○

●ボーリング場

■ボーリング
・1年目A
「どうして真っ直ぐ転がってくれないの……」
『ボールが重いんじゃない？』 ○
・1年目B
「あら、今の倒れ方ヘンだわ。最初から……」
『確かに変な倒れ方したよね』 ○
・2年目A
「球が重過ぎるのかしら？　でも、指の……」
『仕方ないから重いのを使いなよ』 ○
・2年目B
「今の見た？　ガーターと見せかけて、……」
『回転が良かったみたいだね』 ○
・3年目A
「あら、スプリット。良かったら、代わ……」
『水無月さんなら、取れるって！』 ○
・3年目B
「もう！　指が滑っちゃった。許せないわ」
『俺が？』 ○

■ビリヤード
・3年目A
「なかなか打ちにくいわね。こういう時……」
『クッションを上手に使うんだよ』 ○
・3年目B
「ビリヤードは日本では昔から、撞球っ……」
『たまつきの漢語的表現だよね』 ◎

●映画

リハーサルウェポン4 △
沈没船恋物語 ■
プライベート・ライオン △
マルハゲドン △
L．A．コンチネンタル ○
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ■

●水族館

■水槽
・1年目A
「……サメって、どことなく、あなたに……」
『凄みのあるところが？』 ○
・1年目B
「一匹だけ、反対の方向へ泳いでるのが……」
『よく他とぶつからないね』 ○

■ペンギンショー
・2年目A
「ペンギンって、こうして見るとなかな……」
『手を使わずにものを取ってこれるしね』 ○
・2年目B
「ペンギンが鳥だなんて、ちょっと信じ……」
『恰好が置物みたいだもんね』 ○
・3年目A
「あのペンギン、一匹だけ胸はって。俺……」
『いつも堂々としてるのは良いことだよ』 ○
・3年目B
「さっきの演技の時、一匹だけ失敗して……」
『きっと腹が空いてるんだ』 ◎

●動物園

・1年目屋内
「あら、こういうのだったら部屋にいて……」
『ああ、あそのハムスターね』 ○
・1年目屋外
「馬って、どことなく優しい顔をしてい……」
『馬は人を見るよ』 ○
・2年目A
「……嫌だわ。あのカエル、私のことジ……」
『近くのハエを狙ってるんだよ』 ○
・2年目屋外
「昔から思っていたことなんだけど、ゾ……」
『俺は動かせるよ……ほら！』 ◎
・3年目屋内
「あら、あのガラスケースには何も入っ……」
『うわあ！　目……葉っぱに目が！』 ○
・3年目屋外
「あっ！　もしかしたら、あれってゴリ……」
『自分の体を自慢し合ってるように……』 ○

●遊園地

■ジェットコースター
・1年目A
「それで……今のがどうしたって言うの？」
『話しかけないで……気分悪い』 ◎
・1年目B
「ぐるぐる回るのはいいとして、髪の毛……」
『髪が揺れて可愛かったのになぁ』 ◎
・2年目A
「絶叫してたみたいだけど、何て言って……」
『聞いてなかったよね、助けて～なんて』 ◎
・2年目B
「これって、脱線することは無いのかしら？」
『そういえば、ガタガタ鳴ってたしね』 ◎
・3年目A
「前の女の子、失神しちゃったみたいね……」
『俺は演技じゃないかな～って思うけど』 ○
・3年目B
「ジェットコースターの面白さってもし……」
『おお、わかってくれたんだね！』 ○

■観覧車
・1年目A
「気持ちいい風ね。高いところであたる……」
『遠くの匂いを運んでくるみたいだ』 ◎
・1年目B
「風で揺れた時、ちょっと驚いたわ。落……」
『水無月さんて怖いこと平気で言う……』 △
・2年目A
「ひびきの高校が見えたわね。いつもは……」
『見なかったよ、残念だなぁ』 ◎
・2年目B
「観覧車のドアが開いたら、楽しいかし……」
『怖いなぁ』 ○
・3年目A
「景色を眺めていただけだけど、気分良……」
『水無月さんの顔ばかり見ていたよ』 ◎
・3年目B
「時間を忘れちゃったわ。とっても良い……」
『よし、もう一回乗ろうか！』 ◎

■メリーゴーランド
・1年目A
「私……なんていうか、たっ、耐えられ……」
『それほど退屈だったんだね』 △
『それほど恥ずかしかったんだね』 △
・1年目B
「ふう。やっと落ち着いた」
『回るから酔ってしまったのかい？』 △
『顔色が悪いね、飲み物買ってくるよ』 △
・2年目A
「ぐるぐる回るは、メリーゴーランド。……」
『退屈だって言いたいんだね』 ×
・2年目B
「私たちの乗っていた馬車って、シンデ……」
『水無月さんに近づけて良かったよ』 △

■占いの館
・1年目A
「あなたは占いってものを信じるの？」
『信じるわけがない』 ◎
・1年目B
「あなた、ニヤニヤしてるけど、良いこ……」
『いいや、恐怖で笑顔しか作れないんだ』 ○

■バーチャルハザード
・2年目A
「いったいこれは何なの！　さんざん敵……」
『文句を言うけど、楽しんでなかった？』 △
・2年目B
「こんなのだったら、お化け屋敷の方が……」
『そ、そう……ごめんね』 ○
・3年目A
「ただ撃ちまくるだけと思ったらそれな……」
『それが人気の秘密だね』 ○
・3年目B
「敵が撃ってきたとしたら、ちょっと怖……」
『水無月さんを守らなくちゃならないな』 ◎

■オチール
・3年目A
「ちょっと聞きたいんだけど、落ちて……」
『落ちる快感、わかんないかなぁ』 △
・3年目B
「もう……。落ちる時、髪が乱れちゃったわ」
『髪がフワッと来て、匂いがしたよ』 ○

■ナイトパレード
・1年目A
「へえ。賑やかなのね。まぶしいわ」
『最高のパレードだね』 ◎
・1年目B
「幻想的ね……。めずらしく感動したみたい」
『俺もそうだよ……』 ○
・2年目A
「あの着グルミ着てる人たちって、大変……」
『それが仕事なんだから仕方ないよ』 △
『一度でいいから入ってみたいな』 △
・2年目B
「もうじきパレードも終わるね。お祭り……」
『胸がキューッと切なくなるんだよね』 ○
・3年目A
「時間が止まっているみたいね……」
『本当に止まってるといいね』 ◎
・3年目B
「小さい子には、キャンディと風船のプ……」
『水無月さんなら、混じって貰えるよ』 ○

●スタジアム

■野球
・1年目
「ねえ、野球を見ている間って何をして……」
『手に汗握っていればいいよ』 △
・2年目
「2死満塁って、投手が危機なの？　そ……」
『2死満塁ならピッチャーだよ』 ○
・3年目
「もし、邪飛球が飛んできたらどうする？」
『俺に任せてくれよ』 ○
※2度目以降 ×

■サッカー
・1年目
「足だけしか使えないのは大変ねえ」
『とっても器用だよね』 ○
・2年目
「応援団が目立つわね。これで試合が、……」
『必死に応援しているものね』 ○
・3年目
「球が顔に直撃したけど……大丈夫かしら？」
『ボールじゃなくて足が当たったんだよ』 ○
※2度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「日焼けのこと気にしなくて良いから、……」
『その水着、とっても似合うよ』 ◎
・3年目B
「室内プールって、なぜか疲れないわね……」
『紫外線がないからね』 ○
・3年目C
「満足するほど泳いだ？　疲れたなら、……」
『俺はまだ泳ぎたいんだけど』 △

●サーカス

・1年目
「人間業とは思えない妙技は、認めなく……」
『あれは人間じゃない、マシーンだ』 ○
・2年目
「あのサルを使った芸、なかなか面白か……」
『サルにハッピを着せていたしね』 ○

●山

■紅葉
・1年目A
「う～ん。最高の気分ね。何も言うこと……」
『ほれぼれする紅葉だね』 ◎
・1年目B
「この匂い……秋風が心地いいわ」
『秋の匂いだね』 ○
・2年目A
「この風景、私、前に見たことがあるわ……」
『何か思い出の風景なのかな？』 ◎
・2年目B
「そうねえ。何か物足りないわね。えっと……」
『お茶とお菓子じゃない？』 ◎
・3年目A
「紅葉って、じっと見ていると他のもの……」
『風流だよね』 ◎
・3年目B
「あきすぎてあく紅葉のすぎた紅かな」
『な、何を言っているの？』 ○

■スキー
※水無月琴子はなし

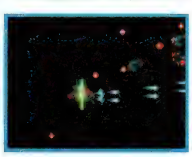
●海

■海水浴
・1年目A
「思ったより日差しが強いわね。じゃ、……」
『実は泳げないんじゃないの？』 ○
・1年目B
「ねえ、あなたって、どんな水着が好きなの？」
『水無月さんの着ているみたいなヤツ』 ○
・2年目A
「あら、香ばしい匂い。美味しそうに食……」
『あっ、焼きハマグリだ』 ○
・2年目B
「あら、あそこにいる人。いい体してる……」
『水無月さんの方が好みだけど』 ◎
・3年目A
「ハイ、かき氷買ってきたわ。イチゴと……」
『メロン』 ○
・3年目B
「波がちょっと高いわね。流されたら、……」
『俺が助けるから平気だよ』 ○

スペースリングファイター

●先手先手でタイム短縮

敵の編隊を早く倒せば、それだけ次の編隊の登場が早まり、結果としてタイム短縮になる。敵の出現順と移動ルートを確実に覚えよう。1分台のタイムを出すにはノーミスクリアが絶対条件。

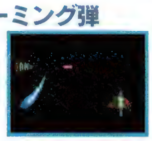


▶自機のリングは弾に当たっても平気だぞ。

■ホーミング弾



▶威力は通常弾と同じ。撃ちもらした敵を倒すのに使える。



■ブレード



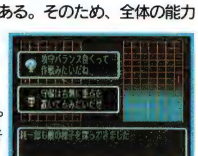
▶使用限度は2、3回。即効性はないので使い場所に注意。



棒倒し

●適材適所が勝利の方程式

自動配置のままではユニットの能力に合わない配置にされていることもある。そのため、全体の能力を確認し、より適切な配置転換を計ろう。回り込みユニットでサイドから崩す作戦が有効。

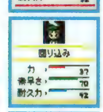


▶匠、純の助言を参考にするのが基本！



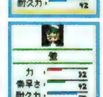
■パワー型

攻撃力の高さは突撃向きだが、スピード値が低い場合は区域防御のほうがいいかも。



■スピード型

移動の速さをいかし、回り込みユニットに。ただ、あまり速いと孤立の恐れもある。



■防御型

棒持ちは防御力がHPに直結するので、このタイプが適任。壁役にも使える。

ときめき番外地

女の子の好きなデートスポットはそれ以外の場所と違い、連続もしくは短期間のうちに何度も誘っても、あきられて評価ダウンすることがない。デートの誘いも成功しやすいので、特につき合い始めの頃は大助かりだぞ。好きな映画、コンサート、スポーツの場合も似たような展開があり、2回目以降はセリフ選択が発生せずに終了し、表示はないが（わりと良い印象……）を自動的に得られるのだ。それ以外は逆に（あまり良い印象を……）となってしまう。

寿美幸

Kotobuki Miyuki





好きな場所が多くてラッキー！

好きなデートスポットでほぼ確実にバッチリ評価をゲットできる。さらには美術館、遊園地のジェットコースターも効果的と、評価アップのしやすさはダントツだ。意外にも海水浴、ボーリングといったアクティブなスポットは不向き。



▲ジャンク屋で確実にバッチリをゲットできる女の子も珍しいね。

登場条件

①テニス部である程度活動した状態で、平日にクラブコマンド
②雑学が50以上のとき、平日に遊びコマンドを実行
③容姿が80以上のとき、平日におしゃれコマンドを実行

好きなデートスポット

カラオケBOX、ショッピング街、動物園

嫌いなデートスポット

スケート場、植物園

好きなプレゼント

①のびのび宇宙人人形
②幸福を呼ぶペンダント
③宇宙人アイドルラブラブスター人形

PROFILE

- TEL：×△□－○×○×
- 誕生日：1月1日
- 星座：山羊座
- 血液型：O型
- 身長：155cm
- 体重：43Kg
- 3サイズ：①…B82/W56/H83 ②…B83/W57/H83 ③…B84/W56/H84
- 所属部：テニス部
- 趣味：お参り、神頼み、カラオケ アイドル系コンサートに行く
- 好きな物：小動物 グレイちゃんグッズ
- 嫌いな物：不幸な事、クジ 不幸の象徴となる物
- 特技：ささいなことでも幸せになれる どんな事故でも大ケガしない

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
ひざまくら	2001/11/2	A	同じクラスで、文化祭出展はプラネタリウム。文化祭準備コマンドを選択
水も滴る	夏合宿3日目	B	テニス部に所属していること
宇宙人と遭遇	2000/9/20	B	美幸に自由行動を誘われ、OKすること
ちょびっとナーバス	2000/9/21	B	「宇宙人と遭遇」必須。動物戦で戦闘していること
朝の一コマ	DISC2､3	B	雨、雪の日以外の平日に10%の確率で発生
朝の一コマ2	DISC4,5	B	雨、雪の日以外の平日に10%の確率で発生。「朝の一コマ」必須
2人だけのクリスマス	2001/12/24	A	美幸から告白される状態であること
お守りの中身	2001/1/1	—	美幸と初詣に行くこと。幼年期「大吉」必須
2人で半分個	2001/8/25	B	花火大会に美幸と一緒に行く。幼年期「2人で半分個」必須
神様のプレゼント	DISC2,3,4	B	デートのとき、10%の確率で発生
雪山遭難	DISC3,5	A	スキー場でデートすること
観覧車ハプニング	2001年4~5月	※	体度が2(評価普通~友好の間)であること
電話で不幸1	DISC2	—	美幸に電話したとき、16%の確率で発生する
電話で不幸2	DISC3,4	—	美幸に電話したとき、16%の確率で発生する。「電話で不幸1」必須
電話で不幸3	DISC5	—	美幸に電話したとき、16%の確率で発生する。「電話で不幸2」必須

※BおよびC



幼年期イベント



2人で半分個

◀女の子に大人気のキャラなのかな、ラブラブスターって。小さい頃もキャラものが好きだったのね。



大吉

▶たかが大吉、されど大吉。美幸にとっては一生に一度の快挙だったのかも。

Replay!

リプレイに学ぶ『ときめきメモリアル2』PART2

今回のターゲットは、攻略に登場した4人のうち、最も仲良くなるのに苦労する、水無月琴子。彼女に告白されるのはもちろん、卒業後は一緒に一流大学へ行けたらいいなぁ、というのがプレイ前の目標。そのための作戦も考えてるけど、それが成功するかはリプレイを見てのお楽しみ！

1年目 ●琴子ったら、デートスポットの好き嫌いが激しすぎ！

育成は平日がクラブと勉強中心、休日は琴子とのデートのほか、学力以外を補強する方針にした。運動は完全にカット。休日に休養することが多いのは平日では容姿の減りが大きいからだ。ただでさえ勉強で容姿が下がるのに、これ以上減らしてたまるかぁ！ 勉強は理系が少ないのが特徴ね。部活も文系、芸術が上昇するため、理系だけ低い。じつはこれ、後半への布石なんだけど……。かんじんの琴子は、やはり誘うのが大変！ 好きな場所は伊集院大橋前エリア（中央公園前も含む）内ばかりだから、3連続だと不良がジャマしてくるのだ。そこで中央公園2連続後はほかの場所へ誘うんだけど、これがなかなかOKしてくれない。縁日、遊園地、花火大会と断られまくりで、さみしい夏だった……。電話回数のわりにデート回数が少ないのはそのせい。そんなこんなで琴子の反応が友好的に変わったのは年末になってから。それでもスキーデートはOKされなかったけどね。

1年目 PLAY DATA

コマンド数　平日51回／休日67回

実行コマンド回数データ

文系…	平 8回休 0回	理系…	平 3回休 0回
芸術…	平 9回休 0回	運動…	平 0回休 0回
クラブ…	平14回休 0回	遊び…	平 6回休 0回
おしゃれ…	平 2回休 6回	休養…	平 5回休11回
電話…	休27回	その他…	平 4回

デートデータ

光… 0回	琴子…12回	美幸… 0回	茜… 0回
美帆… 0回	ほむら… 0回	花桜梨… 0回	楓子… 0回
メイ… 0回	華澄… 0回	デート総数12回	

ときめき番外地

特殊イベント一覧中で「○○必須」と書かれているのは、そのイベントを発生させるために必要なイベントであることを示している。幼年期イベントのほとんどは、この連携イベントに含まれているぞ。ちなみに幼年期イベントは、そのキャラが特定の場所にいるとき、主人公1人で話しかければ発生する。例外は光と華澄で、この2人のイベントの多くは、光と一緒に行動しているときに発生するようだ。

●河川敷き公園
・好きな場所
「美幸の好きな場所？　うーん、そうだ……」
※ときめき状態のとき以下追加
「あとはねー、カラオケＢＯＸ！　……」
・好きな物
「美幸の好きな物ねー？　宇宙人……」
※ときめき状態のとき以下追加
「あとはねー、ペット。それもー……」

●中央公園
■並木道
・１年目Ａ
「木の名前とか詳しい？」
『実は、恥ずかしいけど全然知らな……』 ○
・１年目Ｂ
「ん、何だー？　う､うわー､毛虫が靴にー！」
『動かないで、今取ってあげるから』 △
・２年目Ａ
「この道ずいぶん長いよね」
『うん、ちょっと長すぎで呆きちゃ……』 ○
・２年目Ｂ
「あれっ？　何かベトって首筋に……」
『上向いてなくて良かったね、顔に……』 ○
・３年目Ａ
「並木道を写生してる人がチラホラいるねー」
『よくあんな退屈なことしてるね』 ○
・３年目Ｂ
「クシュンッ！　あれー、何かクシャミ……」
『胡椒の木が側に生えてるとか？』 △
『誰かが寿さんの噂してるんだよ』 △
■池と噴水
・１年目Ａ
「鯉って人が寄っただけで、急に集まっ……」
『ゴチャゴチャと不気味だよね』 ○
・１年目Ｂ
「んー、なーんかさっきから、殺気を感……」
『それって、洒落のつもり？』 ○
・２年目Ａ
「噴水の側って、何か気持ち良いよねー」
『上を見ると虹が見えたりして綺麗……』 ○
・２年目Ｂ
「一休みして、ジュースでも飲もうよー……」
『ゆっくりできるからどこかベンチ……』 △
・３年目Ａ
「どうしたの？　じーっと噴水眺めたり……」
『水の動きって不思議だなーって思……』 ○
『いや、別に、ただボーっとしてただけ』 ○
・３年目Ｂ
「あーん！　グレイちゃん、池に落っこ……」
『ちょっと待ってて今取ってきてあ……』 ○
■桜並木
・２年目Ａ
「うわー、満開だねー。空がピンクだよー」
『今しか楽しめない風景だね』 ○
・２年目Ｂ
「ねえ、ねえ。桜の花見るとー、何思い……」
『桜餅』 ○
・３年目Ａ
「ねえ、満開の桜見つめて、何考え込ん……」
『いや、春だなーって、シミジミ感……』 ○
・３年目Ｂ
「お花見の用意、してくれば良かったー」
『お弁当と飲み物買ってここで食べ……』 ◎

●美術館
■通常展示
・１年目Ａ
「ふーむ、これが芸術ってやつですかねー？」
『うーん、実は俺も良く判んないん……』 ◎
・１年目Ｂ
「うーん、まずどこから見てまわろうか？」
『寿さんの好きな所からでいいよ』 ◎
・２年目Ａ
「ねえ、あの絵って、どんな意味あるの？」
『意味はともかく悲しい感じがするよね』 ◎
・２年目Ｂ
「はにゃー、あんな絵なら、美幸にだっ……」
『誰にもそう感じさせるところが凄……』 ◎
・３年目Ａ
「あの絵見てると、何だか幸せって感じ……」
『本当だね、元気が出てくる気がするよ』 ◎
・３年目Ｂ
「美幸ねー、あの絵何だか気に入っちゃったー」
『うん、元気でいいよね』 ◎
■彫刻展
「あははは、あーんなヒョローとした人……」
『そう、知り合いにいるけどな』 ◎
※２度目以降 ×
■ガラス工芸展
「うわー、あんなガラスもあるんだー……」
『ははは、メルヘンチックなこと言うね』 ○
※２度目以降 ×

●植物園
・１年目Ａ
「ここには、よく来るの？」
『いや、滅多に来ないよ』 △
・１年目Ｂ
「あ、いやだー！　蔦が足に絡まってるー！」
『動かないで、今取ってあげるから！』 △
・２年目Ａ
「ねえ、どこに行こうか？」
『もう少し熱帯植物を見ようよ』 △
・２年目Ｂ
「あ、あの変わった花知ってるー！　え……」
『極楽鳥花って言うんだよ』 ○
・３年目Ａ
「あ、いったーい！　刺が、刺がささっ……」
『舐めときゃ直るよ、刺ぐらい』 ◎
・３年目Ｂ
「ねえ、どんな花が好き？」
『ひまわりのような元気で力強い花』 ◎

●神社（縁日）
・１年目
「どうかなー？　この浴衣似合うかなー」
『すごく似合ってて、かわいいよ』 ◎
・２年目
「えへへー、可愛いでしょ、この浴衣？」
『寿さんが着てるからいいんだよ』 ◎
・３年目
「どうかしたのー、じっとこっち見ちゃ……」
『浴衣姿の寿さん、すごく可愛いな……』 ◎

●タワー
・２年目晴れＡ
「霞がかかったみたいに見えるねー、こ……」
『かえって遠近感が出て迫力あるよね』 ○
・２年目晴れＢ
「じゃあ、そろそろ降りようよ。でも、……」
『気にしなくても大丈夫だって』 ◎
・２年目雨Ａ
「やっぱり、遠い所は見えないねー」
『近くを見るっていうのは？』 ◎
・２年目雨Ｂ
「ねえ、学校、覗いてみない？」
『面白そうだね。見てみようか』 ○
・３年目晴れＡ
「水平線が丸いって本当だねー」
『空との境がくっきりすると特にそ……』 ○
・３年目晴れＢ
「あーあ、何か、見たいと思ったところ……」
『俺、高所恐怖症だから見えない方……』 ○
『寿さんと一緒だとこの程度じゃ驚……』 ○
・３年目雨Ａ
「雨の景色って憂うつになるねー」
『いやいや、俺はウキウキするかな』 ◎
・３年目雨Ｂ
「ごめんねー、美幸のせいで雨になっち……」
『寿さんと一緒だったら天気はどう……』 ◎

●スケート場
・１年目Ａ
「あんな細い刃の上に立つなんて、不自……」
『でも、滑れるようになるととって……』 ○
・１年目Ｂ
「スケートにはイヤーな思い出があるん……」
『嫌なこと忘れて、今日は楽しい思……』 △
・２年目Ａ
「スケートは得意なのー？」
※運動値が高い
『スピードスケートなら相当なもんだよ』 ◎
※運動値が平均的
『人並みに楽しめるって言う程度だよ』 ○
※運動値が低い
『自慢じゃないけど、全然だめだね』 ○
・２年目Ｂ
「ねえ、ねえ、どのスケート借りたらい……」
『女の子はフィギュアスケートが無……』 △
・３年目Ａ
「みんな、どーうしてあんなにスーイス……」
『別にうまく滑れなくたって楽しけ……』 ○
・３年目Ｂ
「どうしてあそこで手を放したの？」
『多分もう一人で滑れる思ったからさ』 △
『なんとなくボーっとしてたら自然に』 △

●コンサート
ＫＮＭ交響楽団 ■
劇団死期「歌舞伎座の怪人」 ■
ＳＰＥＥＣＨ ○
アオシス ■
Ｔ．Ｍレクリエーション ◎
ＧＬＯＹ ◎

●ショッピング街
■ブティック
・１年目Ａ
「あの服、どうかな？　美幸に似合いそ……」
『いいね、すごく目立つよ』 ◎
・１年目Ｂ
「し、試着してたら、やぶけちゃったー！」
『気にすること無いよ、よくあることさ』 ○
・２年目Ａ
「このシャツ可愛いんだけど、チョーッ……」
『そんなに可愛いと思わないな』 ○
・２年目Ｂ
「うわーん、服、取ろうとしたら、棚ご……」
『怪我はない？　店員さん呼んでくるね』 ○
・３年目Ａ
「どれがいいか迷っちゃうなー」
『今着てるその服の方が寿さんらし……』 ◎
・３年目Ｂ
「……。なーんか嫌ーな予感がするから……」
『何があっても守ってあげるから平気さ』 ◎
■ファンシーショップ
・１年目Ａ
「何を買ったらいいんだろー？　うーん……」
『パッと見で、グッと来た物にすれ……』 ◎
・１年目Ｂ
「さっき、『不幸から貴方を守る身代わ……」
『寿さんがピンと来たんならきっと……』 ◎
・２年目Ａ
「ねえ、美幸にどんなアクセサリーが似……」
『可愛いキャラクターのペンダント』 ◎
・２年目Ｂ
「さーて、問題でーす！　今、美幸はど……」
『キャラクターグッズコーナー』 ◎
・３年目Ａ
「あのさー、どれを買ったらいいかなー？」
『変装に必要なペアの帽子かな』 ◎
・３年目Ｂ
「ねえ、あのコアラのぬいぐるみ可愛い……」
『そう思ったら、近寄らないことだよ』 ○
『本当だ、何か企んだような目つき……』 ○
■ジャンク街
・２年目Ａ
「うーん、ここって何を買う所なのかなー？」
『我々電脳マニアの夢を買う所さ』 ◎
・２年目Ｂ
「うっ、あっ、突然頭痛がっ！」
『大丈夫？　何か原因があるよ、見……』 ◎
・３年目Ａ
「さっきからー、周りの人が美幸をジロ……」
『普通、女の子が来ない場所だから……』 ◎
・３年目Ｂ
「あーん、せっかく良いアイデア出てる……」
『ちょっと待ってて、今探してあげ……』 ◎

●カラオケＢＯＸ
・１年目Ａ
「どんな歌、唄うの？」
『当然、最新ヒット曲オンパレードだよ』 ◎
・１年目Ｂ
「あれー？　曲、止まっちゃった……」
『サー、続きはアカペラで！』 ◎
・２年目Ａ
「あー、思いっきり歌ったら、何だかす……」
『カラオケって、ストレス解消にな……』 ◎
・２年目Ｂ
「あれ？　なんか、次の曲、美幸が入れ……」
『知ってるから、代わりに唄うよ』 ○
・３年目Ａ
「どうかな？　美幸うまく唄えたかな？」
『いや凄い、オリジナルを超えたよ』 ◎
・３年目Ｂ
「ね、ねえ、悪いんだけど今日はもう出……」
『いいけど、もう一曲唄ってからね』 ◎

●ゲームセンター
■ビデオゲーム
・１年目Ａ
「ねえ、一緒にあの格闘ゲームやらなーい？」
『お手柔らかにね、俺弱いんだこう……』 ○
・１年目Ｂ
「ねえ、むこうのグレイちゃんの人形、……」
『あんまり自信ないけど、やってみるよ』 ◎
・２年目Ａ
「どのゲームやるのー？」
『ひたすら撃ちまくりのシュー……』 ○
・２年目Ｂ
「あーあ、絶好のポジションの最後のグ……」
『同じ物が別の場所に無いか探して……』 ◎
・３年目Ａ
「みんな一人で黙々とゲームやってるねー」
『レーシングゲームとかは違うよ』 ◎
・３年目Ｂ
「いつもいい所までいくのに、途中ポロ……」
『気合が足りないんだよ、多分』 ◎
■メダルゲーム
・３年目Ａ
「こういうのってー､見ててもつまんない……」
『コインを現金だと思えば結構楽し……』 ○
・３年目Ｂ
「うーん、25連敗……。美幸の懸けた……」
『店始まって以来の連敗記録かも知……』 ○

●ボーリング場
■ボーリング
・１年目Ａ
「また、ガーター……。ねえ、美幸のフ……」
『せめて両手でボール持つのは止めよう』 ○
『せめて二、三歩でいいから助走を……』 ○
・１年目Ｂ
「美幸自分でも器用だって感心するよー……」
『いや、本当に初めて見たよこんなの』 ○
『あれだけ残ってれば次はどっかに……』 ○
・２年目Ａ
「美幸、少しはフォーム、様になってき……」
『本当に、フォームだけならプロ顔……』 ○
・２年目Ｂ
「あーあ、珍しく真っ直ぐ転がったのに……」
『どこ狙っても同じだよ、寿さんの場合』 ○
・３年目Ａ
「うわー、やったー、ストライクだー！……」
『まぐれとはいえ凄いね、全部倒す……』 ◎
・３年目Ｂ
「ねえ、美幸が投げると、どうしてすぐ……」
『不思議なボール投げるから機械が……』 ○
■ビリヤード
・３年目Ａ
「あ、いったーい！　突いた玉おでこに……」
『大丈夫、痛くない、寿さん？』 ○
・３年目Ｂ
「うわぁー、どうしよう？　台に穴開け……」
『大丈夫、穴を塞いだ跡他にも沢山……』 ○

●映画
リハーサルウェポン４ ◎
沈没船恋物語 ○
プライベート・ライオン ■
マルハゲドン ◎
Ｌ．Ａ．コンチネンタル ■
劇場版アニメ　ゴッドリラーＶＳ二大帝国 △

●水族館
■水槽
・１年目Ａ
「ねえ、ねえ、気のせいかなー？　大水……」
『うん、水槽があってよかったね』 ◎
・１年目Ｂ
「ねえ、海の生き物はどんなのが好き？」
『ヒトデには何故か親しみを感じるな』 ◎
■ペンギンショー
・２年目Ａ
「うーん、どうやってあんな芸仕込むの……」
『調教師に何か弱みでも握られてる……』 ○
・２年目Ｂ
「ねえ、ねえ？　ペンギンってー、何で……」
『暑がりなんだよきっと、ちょっと……』 ○
『寒い海の方が魚は美味いって言う……』 ○
・３年目Ａ
「ねえ、ねえ、ペンギンって卵から生ま……」
『そうだよ、卵を暖めるオスの映像……』 ◎
・３年目Ｂ
「一匹だけ、すごーく偉そうなペンギン……」
『ボスじゃないかな？』 ○

●動物園
・１年目屋内
「うーん。どうして夜行性の動物ってい……」
『僕たちが夜更かしなのと一緒じゃ……』 ◎
・１年目屋外
「ねえ、ねえ、動物園って、好き？」
『今はそうでもないけど、たまには……』 ○
・２年目屋内
「好きな爬虫類っている？」
『カメはわりと好きかな』 ◎
・２年目屋外
「ねえ、ねえ、好きな動物ってなに？」
『キリンを見ると、何故かホッとするな』 ◎
・３年目屋内
「ねえ、さっきから何見てんの？」
『いや、あの鹿の餌、美味しそうだ……』 ◎
・３年目屋外
「美幸もライオンみたいに草むらに寝転……」
『いいねそれ、俺もそうしたいよ』 ◎

●遊園地
■ジェットコースター
・１年目Ａ
「あれー？　もしかしてー、恐かったの？」
『まさか、スリルが足りないくらいさ』 ◎
・１年目Ｂ
「あ、あれ？　また、美幸のせい？」
『事故に巻き込まれなくて良かったね』 ◎
・２年目Ａ
「なんだかあっという間だったねー」
『うん、物足りないからもう一度乗ろう』 ◎
・２年目Ｂ
「すごく楽しかったー。ねーねー、もう……」
『よし、今すぐ並ぼう』 ◎
・３年目Ａ
「あーあ、どうせなら、一番前に乗りた……」
『やっぱり、一番前が楽しいよね』 ◎
・３年目Ｂ
「何か嫌な予感がしてたんだけど、何も……」
『寿さんと一緒だとスリル満点で楽……』 ◎
■観覧車
・１年目Ａ
「観覧車って、時間がゆっくりと流れるよね」
『動きが単調だからちょっと飽きるよね』 ○
・１年目Ｂ
「ふう、やっと降りられたって感じー……」
『寿さんと一緒だったから楽しかったよ』 ○
・２年目Ａ
「すっごく良い眺めだったね？」
『実は高所恐怖症でそれどころじゃ……』 ○
・２年目Ｂ
「ねえ、ねえ、ねえ、途中で気がついた……」
『えー！？　それでよく落っこちな……』 ○
・３年目Ａ
「ごめん、美幸ちょっと酔っちゃったみ……」
『じゃあ、あっちのベンチで少し休もう』 ○
・３年目Ｂ
「観覧車って、どうして、こんなにゆっ……」
『早いと絶叫マシンになっちゃうよ』 ◎
■メリーゴーランド
・１年目Ａ
「まさか、木馬の首がポロっと折れるな……」
『古くなってたんだよ、寿さんのせ……』 △
・１年目Ｂ
「今の楽しかった？」
『うん、寿さんと一緒だったからね』 ○
・２年目Ａ
「あれ？　何ぼんやりしてるの？」
『何か、ロマンチックだったなって……』 ○
・２年目Ｂ
「あ、痛てててて、メリーゴーランドで……」
『うん、宝くじに当たるより難しい……』 ○
■占いの館
・１年目Ａ
「占いって信じる方？」
『いいことは気休め、悪いことは戒……』 △
『実は全然、単なる冷やかしさ』 △
・１年目Ｂ
「うーん、どうして美幸の方は、結果出……」
『聞かない方が身のためだって思っ……』 △
『さあ、調子でも悪かったんだよきっと』 △
■バーチャルハザード
・２年目Ａ
「これって要はー、ＳＦ戦争ごっこだっ……」
『そうだね、上手いことというね』 △
『ていうか、巨大な体感ゲームだね』 △
・２年目Ｂ
「さっきのゾンビ、美幸ばっかり、狙っ……」
『それはそれで楽しかったんじゃない』 ○
・３年目Ａ
「今の楽しかったー？」
『うん、まあまあって所かな』 ○
・３年目Ｂ
「いたたたた、何で美幸、ああいう時、……」
『それより、大丈夫？　怪我はない？』 ◎
■オチール
・３年目Ａ
「なんかー、お腹のあたりが変な感じだ……」
『それは無重力体験ってやつだね』 ○
・３年目Ｂ
「ねえねえ、おっこちる時一瞬、死ぬと……」
『今までの人生が走馬灯のように駆……』 ○
■ナイトパレード
・１年目Ａ
「綺麗だねー……」
『まるで夢を見てるみたいだね』 ◎
・１年目Ｂ
「ねえ、どうして美幸たちの前過ぎると……」
『判らないけど、舞台裏も見られて……』 ◎
・２年目Ａ
「何かさー、見てるだけで、幸せって感じー」
『日常生活が嘘のように感じられるね』 ◎
・２年目Ｂ
「すごい綺麗……。雨じゃなくて、ホン……」
『そうだね、ラッキーだね』 ◎
『俺が晴れ男だじゃからかな』 ◎
・３年目Ａ
「すっごくロマンチックだねー」
『そうだね、ずっとこのままだとい……』 ◎
・３年目Ｂ
「こんなに綺麗なのに、なんで夏しかや……」
『いつもやってるとありがたみが無いよ』 ○
『そうだね、いつもやってればいい……』 ○

●サーカス
・１年目
「イヤー、楽しかった。ねえ、何が一番……」
『空中ブランコさ』 ◎
『象やライオンの曲芸かな』 ◎
・２年目
「ライオンがいきなり突進してきた時は……」
『スリルが味わえて良かったじゃない』 ○

●スタジアム
■野球
・１年目
「グランドって予想以上に広くって、選……」
『だけど歓声とか、臨場感が桁違い……』 ○
・２年目
「こっから観てるとさー、選手が何にも……」
『確かにヒットがないと外野の選手……』 ○
・３年目
「どうせなら美幸、あっちのネットの裏……」
『スタンドと違ってボールぶつから……』 ○
※２度目以降 ×
■サッカー
・１年目
「あれー？　今、ゴールにボール入った……」
『何でだろうね？　でも何かあるん……』 ○
・２年目
「広すぎるのかなー、グランド。思った……」
『でも、サポーター同士の一体感が……』 ○
・３年目
「何だか周りの人たちが美幸をニランで……」
『ここって相手チームのサポーター……』 ○
※２度目以降 ×

●室内プール
・３年目Ａ
「この水着、どうかな？」
『うん、すごく可愛いよ、寿さん』 ◎
・３年目Ｂ
「室内プールって、サウナとかー、普段……」
『銭湯も水着着用で混浴にすればい……』 ○
・３年目Ｃ
「やっぱり、止めときゃよかったー……」
『それは本当にスリリングだったね』 ◎

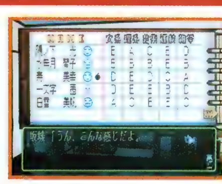
●山
■紅葉
・１年目Ａ
「うわぁー、見て、見て向こうの山、山……」
『山盛りのイクラ丼って感じだね』 ○
・１年目Ｂ
「道が全部がさー、ハデハデの絨毯みた……」
『ゴロゴロ転がって行ってみたくなるね』 ○
・２年目Ａ
「うーん、何で紅葉狩りっていうのかなー？」
『人食い紅葉でも退治するのかな？』 ○
『わざわざ山奥に入り込んで楽しむ……』 ○
・２年目Ｂ
「うぅっ……、なんだー、この変な匂いー？」
『銀杏の匂いのことかな』 ○
・３年目Ａ
「そういえばさー、紅葉の天ぷらって、……」
『気分だけで別に美味しくないんじ……』 △
『食べたことないから想像もつかないよ』 △
・３年目Ｂ
「紅葉を見上げながら見る青空は格別っ……」
『上を向きながら歩くと気分が違っ……』 ○
■スキー
・１年目Ａ
「ねえ、美幸のウェア、どー？」
『凄く似合ってて可愛いよ』 ○
『最新のウェアだね格好いいよ』 ○
・１年目Ｂ
「スキーは得意な方？」
『いや、恥かしいけど実は全然だめ……』 ◎
・２年目Ａ
「わー、まだ誰も滑ってない新雪って気……」
『とりあえず雪合戦でもしようか？』 ◎
・２年目Ｂ
「美幸、スキーに来るたび、思い出すこ……」
『昔は昔、今日は楽しい思い出作ろうよ』 ◎
・３年目Ａ
「このウェアどう思うー？」
『似合ってて可愛いと思うよ』 ◎
・３年目Ｂ
「あーんなにコブのある所、美幸に滑れ……」
『ゆっくり焦らず行けば大丈夫』 ○

●海
■海水浴
・１年目Ａ
「海では、泳ぐ派、甲羅干し派、それと……」
『波打ち際で遊んでるのが最高だよ……』 ○
・１年目Ｂ
「ねえ、ねえ、あの黒い影って、もしか……」
『黒い影？　そんなの目の錯覚だよ』 △
『さあ、潜水艦でも通ってるんじゃ……』 △
・２年目Ａ
「うーん、海にプカプーカ浮かんでると……」
『生命の起源は海にあるって言うからね』 ◎
・２年目Ｂ
「ねー、素朴な疑問なんだけどー、海の……」
『岩塩の中の成分が解けるからだよ』 ○
・２年目Ｂ
「ねえ、さっき何か足にペトーって触れ……」
『やっぱり、出るんだね、この季節……』 ○
・３年目Ａ
「あ、痛っ！　あー、貝殻で足切っちゃ……」
『大丈夫、屑貸そうか？』 ○
・３年目Ｂ
「美幸ね、海で泳ぐたび思い出すんだー……」
『昔は昔、今日は楽しい思い出作ろうよ』 ◎

ときめきメモリアル2

2年目 ●琴子の気持ちはゲット！　問題はほかの女の子！　そして１年目の布石は？

勉強方法が１年目と大きく違い、理系を重点的に上げてるよね。これは低い理系の底上げはもちろん、友好的な琴子が主人公の勉強につきあい、彼女の低い理系がアップすることを期待した作戦なのだ！　……しかし実際はこの努力、ほとんど反映されてない感じ。そのほかは相変わらず部活が多いけど、茶道部はストレスがたまるから休養が増え、そのため減った容姿回復におしゃれも多くなる。学力も伸びないし、茶道部マスターはあきらめるか？　琴子との関係はおかげさまで順調。修学旅行中にときめき状態に移行したぞ。これは電話とデートの回数を見てのとおり（誘いを断られることが減った）。そのかわり放っておいた光を中心に、爆弾が発生し始めてる。処理のために彼女たちともデートするけど、ここでひと工夫。わざと（まあ、こんなものだろう）評価になるセリフ選択をするのだ。これで傷心度を下げても評価は上げずにすむぞ。また、噂が立ったら下校で会う女の子に必ず声をかけよう。もしも不機嫌なコがいたら、彼女が爆弾持ちというわけ。この方法で爆弾探査すれば、匠への電話は不要になるよ。



◀２年目終了直後の評価。美帆とは１回デートしただけなのに。

2年目 PLAY DATA

コマンド数　平日52回／休日61回

実行コマンド回数データ

文系…	平 0回休 0回	理系…	平16回休 0回
芸術…	平 2回休 0回	運動…	平 0回休 0回
クラブ…	平 9回休11回	遊び…	平 2回休 1回
おしゃれ…	平 8回休 9回	休養…	平10回休 6回
電話…	休18回	その他…	平 5回

デートデータ

光…	2回	琴子…	11回	美幸…	2回	茜…	0回
美帆…	1回	ほむら…	0回	花桜梨…	0回	楓子…	0回
メイ…	0回	華澄…	0回	デート総数16回			

気になる3年目は？

ときめき番外地

以前、前作『ときめきメモリアル』の登場人物の留守電が聞ける、という情報が載ったのを覚えてる？　ゲーム開始早々、さっそく電話番号の直接入力を試した人もいるかもね。で、どうでした？　「かからないじゃないか！」という人、甘い、甘すぎるっ！　きらめき市へは市外局番を入れないとかからないのだ。かんじんの市外局番は、ゲーム中のどこかに手がかりがあるから、ちゃんとすみずみまで見渡そう。電話番号の直接入力って？　という人は論外。

一文字茜

Ichimonji Akane





ノドがつぶれてもカラオケしまくり!?

好きなデートスポットの中では、カラオケＢＯＸが確実にバッチリ評価。ときめき状態の茜は積極的にカラオケＢＯＸへと誘ってくるから、そうなるとますます評価も上げやすくなるというもの。海水浴、紅葉シーズンの山などの季節限定スポットもグーだ。なお、茜の特殊イベントの一部は、戦闘で勝つことが条件となる。体調、運動、根性がある程度（最低でも100以上）なければ、勝ちぬくのは難しいだろう。





◀▲総番長と戦うには、２年目９月以降に発生する、四天王との戦い（実質３戦）に勝たないといけない。それまでにきっちり体を鍛えておくべし。

登場条件

文系と理系がそれぞれ50以上のとき、平日に文系コマンドか理系コマンドを実行

好きなデートスポット

山（紅葉シーズン）、カラオケBOX、タワー、中央公園

嫌いなデートスポット

ショッピング街、ゲームセンター、山（スキー）

好きなプレゼント

①商品券
②ハンドクリーム
③花柄エプロン

PROFILE

●ＴＥＬ：△△□ー△△△○
●誕生日：9月10日
●星座：乙女座
●血液型：Ｏ型
●身長：159cm
●体重：46Kg
●３サイズ：①B89/W59/H86 ②B90/W59/H87 ③B92/W59/H88
●所属部：無所属
●趣味：お菓子作り、カラオケ、ウインドウショッピング
●好きな物：兄、学校
●嫌いな物：兄、軟派な人
●特技：家事全般

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
フローラル喫茶準備	2001/11/2	A	同じクラスで、文化祭出展は喫茶店。文化祭準備コマンドを選択する
フローラル喫茶本番	2001/11/3	A	同じクラスで、文化祭出展は喫茶店。「愛の大勝利」必須
修学旅行危機一髪	2000/9/20	※	茜の誘いをＯＫすること
どつき	2001年9月	A	下校時に発生。「愛の大勝利」必須
現実を忘れて	2001/12/24	A	茜から告白される状態であること
おせちをごちそう	2002/1/1	A	「愛の大勝利」、幼年期「ままごと」必須
真バイトお手伝い	DISC2,3,4	※	デートのとき（雨不可）、10%の確率で発生。幼年期「おつかい」必須
愛の大勝利	2001/9/5	A	四天王全員、総番長に勝つこと。幼年期「ままごと」必須
食べたいけど	DISC4	A	追加デートの初回に発生
四天王の挑戦	DISC3,4	※	茜の評価が高いと、毎月第一水曜（休日以外）に最大４回発生

※Ｂ以上



幼年期イベント



ままごと

▲ままごとといえば、砂とはっぱでごはんなんて作ったり。基本でしょう。



ないしょ×2

▼本編には直接つながらないが、ある人間関係が判明。



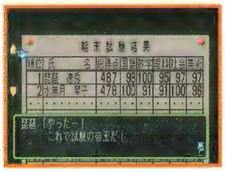
おつかい

◀おつかいに行く場所といえば限られるが……

Replay!

3年目 ●学力、愛情ともに文句なしのレベル　心はすでにエンディング!?

３年１学期開始時点で、文系、理系、雑学は一流大学合格条件をすでにクリア。あとは理系のアップに全力投球することにした。やや低め(といっても120台だけど)の容姿も補強しないと。クラブは……どうしようかと迷いつつ、なんとなく続けたって感じ。マスターはムリだよなぁ、この程度の部活動じゃ。まあ、琴子を一流大学に連れて行ければいいや、と割り切ろう。努力のかいあって、12月の期末テストでは「本当の実力」イベントが発生。琴子の学力が上がってる証拠だから、こりゃ期待できるか？　ところで、３年生にもなれば、琴子以外の女の子もときめいてくるはず。その場合はデートの誘いを断らず、セリフ選択もベストでいってＯＫだぞ。どうせ傷心度が高くなったら、自分からデートに誘ってくるんだから。それにちょっとぐらいじゃ琴子の評価を上回るなんて不可能だろうしね。結局、自分からほかの女の子を誘ってデートしたのは美幸の１回だけ。あとは電話の誘いだけ(断られる)で傷心度ダウンさせて乗りきったのだ。さて、彼女にコクられるのは間違いないとして、卒業後の進路が楽しみ！



◀「本当の実力」発生の図。あくまで通過点だけどうれしい！

3年目 PLAY DATA

コマンド数　平日48回／休日62回

実行コマンド回数データ

文系… 平 2回休 0回　理系… 平17回休 0回
芸術… 平 5回休 0回　運動… 平 1回休 0回
クラブ… 平 5回休 9回　遊び… 平 1回休 0回
おしゃれ… 平 5回休10回　休養… 平 6回休 8回
電話… 休16回　その他… 平 6回

デートデータ

光… 2回　琴子…12回　美幸… 2回　茜… 0回
美帆… 3回　ほむら… 0回　花桜梨… 0回　楓子… 0回
メイ… 0回　華澄… 0回　デート総数19回

ときめき番外地

総番長戦で特に重要となるのは防御。ヤツの攻撃は通常時は袖龍、巨大化時は金茶小鷹が強力なものの、攻撃に入ってから実際に発動するまでの動きが長いという弱点があるのだ。そのため、攻撃中に防御すれば、ダメージを半減させることができるってわけ。総番長のＨＰは高いので、ダメージを無視しての力押しは通用しないぞ。もちろんこまめなＨＰ回復は必要で、そのため学力も水準以上ないと、ＨＰを回復できずに負けてしまうことに……。

●河川敷き公園

※一文字茜には評価などで変化するイベントなし

●中央公園

■並木道

・1年目A
「のんびりしてて良いよね、ここってさ」
『その辺の芝生で昼寝でもしたくなるね』 ◎
・1年目B
「犬連れて公園を散歩って、なんだかい……」
『そうだね、俺も犬飼いたくなって……』 ◎
・2年目A
「ねえねえ、そこのベンチでちょっと休……」
『休むなら、何か食べに行こうよ』 ○
・2年目B
「ねえねえ、さっきから黙ってどうしたの？」
『一文字さん、こういう風景も似合……』 ◎
・3年目A
「ボク、この並木道の風景、何度見ても……」
『思わずのほほんとしてしまう風景……』 ◎
・3年目B
「こうやって一緒に歩いてると、どんな……」
『きっと恋人同士に決まってるよ』 ◎

■池と噴水

・1年目A
「鯉ってちょっと近寄ると、急にみんな……」
『餌が目当てだね、俺達もあげようか？』 ○
・1年目B
「今日は腕によりをかけてお弁当作った……」
『池のほとりの芝生がいいんじゃない』 ○
・2年目A
「あっ、噴水の底に、お金がいっぱい落……」
『願い事が叶うように、おまじないだね』 △
『もったいないから拾って帰ろう』 △
・2年目B
「波紋って、見てて飽きないよね。静か……」
『自然って、不思議なぐらい均整が……』 ○
・3年目A
「どうしたんだい？　じーっと噴水眺め……」
『水道代がかかるだろうなって心配……』 ○
・3年目B
「噴水の側って、どうしてこんなに気持……」
『上を見ると虹が見えたりして綺麗……』 ○

■桜並木

・2年目A
「ねえねえ、桜の花見ると、何思い出す？」
『花見』 ◎
・2年目B
「ねえねえ、どうしたの、そんな、じー……」
『来年も一緒に見れるといいなって……』 ◎
・3年目A
「風に乗って花びらが舞ってるよ……」
『風が桜色に染まったようだね』 ◎
・3年目B
「来年もまた、こんなに綺麗な桜、見ら……」
『わからないけど、また一緒に見たいな』 ◎

●美術館

■通常展示

・1年目A
「ここには詳しいの？」
『全然、めったに来ないよ』 ○
・1年目B
「どこから見てまわればいいの？」
『やっぱ、常設絵画展かな』 △
『ご、ごめん。先にトイレに行かせて』 △
・2年目A
「うーん、あの絵っていい絵なの？」
『いや、絵のことはよく判んないや』 ○
・2年目B
「あの絵って何か意味あるのかな？」
『貧困と悲しみからの脱却』 ○
・3年目A
「ねえねえ、どの絵が好き？」
『このダイナミックな抽象画だよ』 ×
『この写実的で緻密な風景画だよ』 ×
・3年目B
「あんな絵なら、ボクだってかけそうだよ」
『この素晴らしさが理解できないのか！』 △
『誰にでもそう感じさせる所が凄い……』 △

■彫刻展

「うわー、何だか生きてるみたいだね」
『え、ただの石だよ、これ』 ○
『一文字さんらしくないこというね』 ○
・2度目以降 ×

■ガラス工芸展

「うわー、これ綺麗。これで素麺食べた……」
『うん、すごくリッチな気分に浸れるね』 ◎
・2度目以降 ○

●植物園

・1年目A
「ここには、よく来るの？」
『うん、緑に囲まれてると、ホッと……』 △
『たまに来るけど、やっぱり退屈かな？』 △
・1年目B
「次、どこに行こうか？」
『あっちに、静かな並木道があるんだ』 △
・2年目A
「あ、この花ちょうどいいな。花占いで……」
『いいね、で、何を占うの？』 ○
・2年目B
「うーん、何だか気持ちがゆったりするね」
『日頃のあわただしい生活が嘘みたいだね』 ○
・3年目A
「ねえねえ、花の名前に詳しい？」
『いいや、全然知らないんだ、恥か……』 ○
・3年目B
「ねえねえ、どんな花が好き？」
『ひまわりのような元気で力強い花』 ◎

●神社（縁日）

・1年目
「へへへ、久々に浴衣着たんだけど……」
『すごく似合ってて、かわいいよ』 ◎
・2年目
「ねえ、ちょっと小さくないかな、この……」
『いや、ぴったりだし、可愛いよ』 ◎
・3年目
「たまにしか着ないから、ちょっと照れ……」
『平気だよ、凄く似合ってるから』 ◎

●タワー

・2年目晴れA
「うわー、すごい眺めー……」
『まさに絶景ってやつだね』 ◎
・2年目晴れB
「水平線が丸いって実感できるね」
『地球が丸いんだから当然といえば……』 ○
『空との境がくっきりすると特にそ……』 ○
・2年目雨A
「うーん、あんまり遠い所は見えないな。
『ごめん、雨になるとは……』 ○
『近くを見るっていうのは？』 ○
・2年目雨B
「学校をさ、望遠鏡使って見てみない？」
『面白そうだね。見てみようか』 ○
『お金、もったいないよ』 ○
・3年目晴れA
「見て、見て。車がミニカーより小さいよ！」
『うん、上から踏んづけてみたくなるね』 ◎
・3年目晴れB
「どうして高い所にいるだけで、こんな……」
『美しい景色が見られるからさ』 ◎
・3年目雨A
「なんだか、雨の景色を見てると、洗濯……」
『家庭的だね、一文字さんて』 ○
・3年目雨B
「何だか寂しい眺めだよね……：
『一文字さんがいるから、寂しくないよ』 ◎

●スケート場

・1年目A
「どうしたの？　滑らないの？」
『恥かしいけど、実は、俺全然滑れ……』 ○
『一文字さん上手いから気後れしち……』 ○
・1年目B
「ねえねえ、スケートは得意？」
※運動値が高い
『もちろんバッチリさ！』 ◎
※運動値が低い
『まあまあってところかな』 ○
・2年目A
「スケートって結構ハードだよね。ちょ……」
『これくらいで音を上げるなんて情……』 ◎
・2年目B
「ねえねえ、スケートの種目って色々あ……」
『豪快なアイスホッケーだよ』 ◎
・3年目A
「ねえねえ、キミって、スキーとスケー……」
『手軽だからスケートの方だな』 ◎
・3年目B
「何回もコケちゃったよ、ボク」
『うん、もう少し練習する必要ありだね』 ◎

●コンサート

KNM交響楽団 ■
劇団死期「歌舞伎座の怪人」 ◎
SPEECH ■
アオシス ■
T．Mレクリエーション △
GLOY △

●ショッピング街

■ブティック

・1年目A
「ねえねえ、あの服、ボクに似合うと思う？」
『いつもの格好の方が一文字さんら……』 ○
・1年目B
「ごめんねー、見始めると時間かかっち……」
『気にしないでゆっくり見るといいよ』 ○
・2年目A
「わー、あの服可愛いなー……」
『でも、こっちの方が似合うと思うな』 ○
・2年目B
「うわっ、あのTシャツ、何であんなに……」
『全くバカバカしいよね、こんなに……』 ○
・3年目A
「あっ、あれなら、ボク、自分で作れそ……」
『一文字さんなら、もっと素敵なの……』 ◎
・3年目B
「みんな、ずいぶん高い服、平気で買っ……」
『それくらいしかお金の使い道ない……』 △
『バイトしたりして洋服代作ってる……』 △

■ファンシーショップ

・1年目A
「ボクってこういうとこ、めったに来な……」
『単なる暇つぶしだよ、きっと』 △
・1年目B
「どれもこれも、役に立ちそうもないも……」
『そう言われてみれば、全くその通……』 ○
・2年目A
「へえ、全然可愛くないキャラクターっ……」
『中には可愛いって思う人もいるんだよ』 ○
・2年目B
「うーん、どれかボクに似合うのってある？」
『あの太目のヘアーバンドなんか似……』 ○
・3年目A
「エーイ、清水の舞台から飛び降りたつ……」
『実用性の高いペアのマグカップかな』 ○
・3年目B
「何度来ても、雰囲気になじめないな、……」
『そんなの気にしないで、見てまわ……』 ○

■ジャンク屋

・2年目A
「あのさ、ここって何を買う所なの？」
『我々電脳マニアの夢を買う所さ』 ×
『何を買うってわけじゃなく雰囲気……』 ×
・2年目B
「さっきから、周りの人が、ボクをジロ……」
『それは一文字さんがかわいいからだよ』 ×
『たぶん、一文字さんの気のせいだよ』 ×
・3年目A
「ボクはここで何をすればいいの？」
『あ、しばらくそこでじっと待ってて』 ×
『一緒に漁ろうよ、きっと気に入るって』 ×
・3年目B
「みんな他に行く所ないのかな？」
『言われてみれば確かに変だよね』 △

●カラオケBOX

・1年目A
「いつも、どんな歌唄うの？」
『そうだね、アニメソングが一番かな』 ◎
・1年目B
「やっぱり、カラオケって、難しいもん……」
『難しく考えないで気楽に唄おうよ』 ◎
・2年目A
「ねえねえ、カラオケって、ホントに楽……」
『いいストレス解消になるでしょ』 ◎
・2年目B
「ボク、こんな曲入れてないけど？」
『昔の曲が好きだろうと思って入れ……』 ◎
・3年目A
「今の曲、初めて挑戦したんだけど、ボ……」
『感じが出てて、いいんじゃないかな』 ◎
・3年目B
「あれ？　今日はあんまり唄わないんだね？」
『一文字さんの歌を聞いてる方が楽……』 ◎

●ゲームセンター

■ビデオゲーム

・1年目A
「さっきからずいぶんお金遣ってたけど……」
『そうなんだ、大好きなんだ！』 △
・1年目B
「ここ、いつもこんなに人がいるの？」
『いや、今日は特別混んでるよ』 △
・2年目A
「うーん、惜しいところまで行ったんだ……」
『もっとしっかり狙うんだ、集中力……』 ○
・2年目B
「そんなに取って、一体何になるんだい？」
『一文字さんへのプレゼントだよ』 ×
・3年目A
「ねえねえ、今日はどうしてここに来よ……」
『気晴らしになるんじゃないかと思……』 ○
・3年目B
「こういうのってさ、もっと実用的な景……」
『実用的って現金とか？』 ○

■メダルゲーム

・3年目A
「あのさ、競馬ゲームって、何か景品で……」
『メダルが増えるだけだけど、それ……』 △
・3年目B
「ねえねえ、スロットマシーンって、何……」
『ああ、結構ハラハラドキドキさ』 ×
『いや、なんとなく面白いんだけど』 ×

●ボーリング場

■ボーリング

・1年目A
「ヤッター、ストライク！　じゃなかっ……」
『どうせ遊びなんだからそういう方……』 ◎
・1年目B
「気のせいかな？　ボクのボール、レー……」
『気にすることないよ、カッコイイ……』 ◎
・2年目A
「うーん、今日は今一つ調子が出ないな」
※運動値が高い
『この分じゃ、今日は俺の楽勝だね』 ◎
※運動値に関係なく
『楽しけりゃ、スコアなんてどうで……』 ◎
・2年目B
「あれー？　また機械止まっちゃったよ」
『まあ、こういう日もあるって』 ○
・3年目A
「やったー！　あんな嫌なスプリット取……」
『力で強引にピンを巻き込んだって……』 ◎
・3年目B
「スコアはともかく、今日はすっごく楽……」
『俺も、一文字さんと一緒だったか……』 ◎

■ビリヤード

・3年目A
「ビリヤードって、どうやったらいいか……」
『俺も下手だからうまく教えられないよ』 ○
・3年目B
「ここにいる連中って、どうも柄が悪い……」
『そう言われれば、そうだね』 △

●映画

リハーサルウェポン4 ◎
沈没船恋物語 ○
プライベート・ライオン △
マルハゲドン △
L．A．コンチネンタル ■
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ■

●水族館

■水槽

・1年目A
「ねえねえ、ボクが今日、何が一番見た……」
『豪快なマグロ・カツオの回遊』 ◎
・1年目B
「うーん、迷っちゃうな、これは……」
『今晩のおかず何にしようか悩んで……』 ○

■ペンギンショー

・2年目A
「どうやって覚えさせるのかな、あんな芸」
『ご褒美の餌で釣って仕込むんだろうね』 ○
・2年目B
「ペンギンってどう思う？」
『珍しい鳥類だなって思うよ』 ○
・3年目A
「ペンギンって、器用だよね。あんな風……」
『歩くのが下手だから、その代わり……』 ○
・3年目B
「ペンギンって、羨ましいな」
『いつでも新鮮なイワシが食べ放題……』 ◎

●動物園

・1年目屋内
「ねえねえ、爬虫類は苦手な方、好きな方？」
『グロテスクな所が好きだよ』 ○
・1年目屋外
「動物園って好き？　それとも嫌い？」
『今はそうでもないけど、たまには……』 ◎
・2年目屋内
「ねえねえ、小動物観るのって好き？」
『いや、実は、あまり好きじゃないんだ』 ○
・2年目屋外
「笑わないで聞いて欲しいんだけど、ボ……」
『いいね、俺も一緒に行きたいくら……』 ◎
・3年目屋内
「ねえねえ、ペットを飼うなら、何が買……」
『やっぱり犬でしょ、人類の友だよ』 ○
・3年目屋外
「ボクも、あんな風に寝そべって、のん……」
『そうだね、そんな暮らしが出来た……』 ◎

●遊園地

■ジェットコースター

・1年目A
「……ふう」
『すごい迫力だったね』 ◎
・1年目B
「ちょっとガッカリだな……」
『一文字さんと一緒だったから楽し……』 ◎
・2年目A
「ふう……、あっという間に終わっちゃうね」
『もう一度乗りたいね』 ◎
・2年目B
「やっぱり、ジェットコースターって、……」
『一文字さんが手を握ったのがドキ……』 ◎
・3年目A
「慣れるとちょっと地味かな、これって」
『地味だけど、退屈はしなかったよ』 ◎
・3年目B
「あっけないな、もう、終わりか……」
『あまり楽しくなかったみたいだね』 ○

■観覧車

・1年目A
「観覧車ってさ、のんびりした気分にな……」
『たまに乗ると、心が和むよね』 ◎
・1年目B
「すごく良い眺めだったね」
『何もかもミニチュアみたいで面白……』 ◎
・2年目A
「観覧車って、どうして、こんなにゆっ……」
『早いと絶叫マシンになっちゃうよ』 ◎
・2年目B
「観覧車に乗ってる時間って、長いよう……」
『一文字さんと一緒だと特にね』 ◎
・3年目A
「観覧車って、静かで良いね」
『その分ちょっと退屈だよね』 ○
・3年目B
「ねえねえ、ずっと、外見て何考えてたの？」
『何か恥かしくて、一文字さんの顔……』 ◎

■メリーゴーランド

・1年目A
「ねえねえ、楽しかった？」
『うん、でもちょっと恥ずかしかったな』 ○
・1年目B
「ねえ、今何ぼんやりしてたの？」
『いや別に、ただボーっとしてただけ』 ○
・2年目A
「ボクみたいにガサツな娘が乗ってるの……」
『ガサツなんかじゃないよ、一文字……』 ○
・2年目B
「ここのメリーゴーランドって、ずいぶ……」
『子供の頃から変わってないから好……』 ○

■占いの館

・1年目A
「ねえねえ、占いって信じる方かな？」
『いいことは気休め、悪いことは戒……』 ○
・1年目B
「うーん、キミの結果どうだった？」
『生命線が長いから、百歳まで生き……』 ◎

■バーチャルハザード

・2年目A
「何だかよく分からないうちに出口だったよ」
『あ、そう？　じゃ、もう一度入ろう』 ◎
・2年目B
「あの敵のキャラクター、気持ち悪かっ……」
『じゃあ、次は俺が守ってあげるよ』 ◎
・3年目A
「汗、かいちゃったよ、ボク」
『え？　そんなにノッて闘ってたの？』 ◎
・3年目B
「キミ、こういうの好きだね」
『ああ、結構好きだよ』 ○

■オチール

・3年目A
「ね、ねえ、大丈夫？」
『いや、面白すぎて言葉を失っちゃ……』 ◎
・3年目B
「面白かった～！　もう一度、乗ろうよ……」
『ああ、今すぐ並んで乗ろう乗ろう』 ◎

■ナイトパレード

・1年目A
「うわー、何て奇麗なんだろう……」
『まるで夢を見てるみたいだね』 ◎
・1年目B
「このままずっと終わらないで欲しいな……」
『ずっと二人で一緒にいたいって意味？』 ◎
・2年目A
「お兄ちゃんにも見せてあげたいな」
『子供の頃のこと、思い出してるの？』 ◎
・2年目B
「素敵だなー……。でも、電気代も高い……」
『でも、その分みんなを楽しませて……』 ○
・3年目A
「いつ見ても凄いな。ボク、ここでバイ……」
『いっそのこと就職したらいいんじ……』 ◎
・3年目B
「夜空に迷い込んだみたいだね、ボクた……」
『迷っても二人だから平気だよ』 ◎

●スタジアム

■野球

・1年目
「すっごい盛り上りだね、周りの人たち」
『うん、やっぱこうじゃなくっちゃ！』 ◎
・2年目
「あー、もう！　何やってるんだよ、一体!?」
『あんなプレイなら、俺がやっ……』 ◎
・3年目
「今のプレイ、凄かったね。普通は絶対……」
『ああ、センターのファインプレーだね』 ◎
※2度目以降 ×

■サッカー

・1年目
「キミはサッカー詳しい方？」
『そんなには。でも観るのは好きだよ』 ○
・2年目
「凄い盛り上がりだね、スタンド」
『ああ、一緒になって盛り上がろう』 ◎
・3年目
「うわー、惜しい！　今の絶対入ると思……」
『今のはキーパーがナイスだよ』 ◎
※二度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「ねえねえ、この水着どうかな？」
『ああ、良く似合うよ。可愛いね』 ◎
・3年目B
「泳ぎは得意なの？」
『勿論、河童と呼ばれてるくらいだよ』 ○
・3年目C
「ウォータースライダーとか行きたい？」
『もちろんだよ、ここならではの醍……』 ◎

●サーカス

・1年目
「今の象の曲芸、迫力あったね。どうや……」
『やっぱり愛情持って接してるんじ……』 ◎
・2年目
「ねえねえ。今日の出し物で、ボクがー……」
『ネットレスの空中ブランコ？』 ◎

●山

■釣り

・3年目晴れA
「結構、釣れたな、今日は」
『もっと釣らないと、明日の分には……』 ◎
・3年目晴れB
「さっきから、あっちこっちで、魚が跳……」
『元気が有り余ってるんでしょ、きっと』 ○
・3年目雨A
「晴れた日はあんなに澄んでるのに、雨……」
『全ての生命がじっと身を潜めてる……』 ◎
・3年目雨B
「子供の頃、遠足の途中で、雨降ってき……」
『ああ、俺も同じ経験したことあるよ』 △
『遠足といえば、おやつだよね』 △

■紅葉

・1年目晴れA
「うわー、一面真っ赤だね」
『まるで山火事みたいだね』 ◎
・1年目晴れB
「一歩歩くたび、カサっ、カサって音が……」
『これじゃ忍び足が出来ないね』 ○
・2年目晴れA
「あー、空気が美味しいって本当だね」
『うん、生き返るような気がするね』 ◎
・2年目晴れB
「日光で透けた紅葉って奇麗だね。
『この赤さ、まるで太陽のエネルギ……』 ○
『歩きながら見ると、一瞬だけ透け……』 ○
・3年目晴れA
「ん？　何かいい香りがしない？」
『誰かが栗でも焼いてるのかな？』 ○
・3年目晴れB
「ねえねえ、こういう山の中の暮らしっ……」
『毎日のんびり穏やかに暮らせそうだね』 ◎

■スキー

・2、3年目A
「ねえねえ、キミってスキーは得意な方？」
『まあまあ、パラレルでゆっくりっ……』 ○
・2、3年目B
「あ、あのさ……、このウェアどうかな？」
『最新流行のデザインだね』 △
『すごく可愛いウェアだね』 △

●海

■海水浴

・1年目A
「あれ？　もしかして泳がないの？」
『準備運動が終わったら思いっきり……』 ◎
・1年目B
「何ボーっとしてるの？」
『潮風と太陽が気持ちいいなって思……』 ◎
・2年目A
「いやー、浜辺は人でいっぱいだね」
『この天気だし、当たり前だよ』 ◎
・2年目B
「あー、少し泳ぎ疲れちゃった」
『疲れるにはまだ早いよ、もっと泳ごう』 ◎
・3年目A
「ねえ、色の黒い娘と、色の白い娘、ど……」
『それは相手によりけり、ケースバ……』 ◎
・3年目B
「ねえ、向こうの岩場で潜ってみない？」
『面白そうだから行ってみよう』 ◎

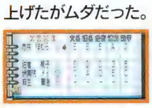
●琴子の進路は意外かつ順当!?

卒業後の進路、琴子は茶道の家元に弟子入りという結果に。ぐはぁ～、そりゃ頑張り過ぎだってば～!!　（卒業アルバム77枚）



■クリア直前データ

琴子の理系をBまで上げたがムダだった。

リプレイに学ぶ教訓

1 好きなデートスポットに誘いまくれ！

好きな場所なら断られることはほとんどない。ただし2回連続どまりにしないと不良戦に巻き込まれるので要注意。

2 評価を上げずに傷心度を下げるべし

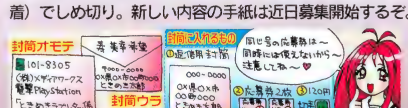
わざと「まあまあ」評価のセリフを選択し、デートの誘いを断られるの方法で狙いの子以外の傷心度を下げよう。

3 本命以外のコがときめいてもジタバタしない

相手が誘ってくるままにOKし、デートで傷心度を下げる。2回くらい誘いを断ってからだと、なおグッド。

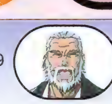
ときめきラブレター

『ときめき2』に登場する女の子から手紙が届く！　封筒に手紙が欲しい女の子の名前を書いて、返信用封筒、120円切手、応募券（2枚1組）を同封して送ってね。同じ号の応募券は同時には使えないぞ。なお、一部発送が遅れていることをお詫びします。1回目の手紙は12月15日（必着）でしめ切り。新しい内容の手紙は近日募集開始するぞ。

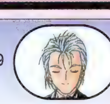


応募のあて先は…　〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃PlayStation「ときめき2□□」係

ときめきラブレター
応募券 DPS vol.129



ときめきラブレター
応募券 DPS vol.129



グローランサー

RMC戦闘をベースにオマケ情報を盛り込んだ6ページのスペシャル攻略！

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なんと！　発売2週間後だというのに、今回の攻略でDISC1を網羅してしまうなんてすごいペースだと思いませんか？　でも、DPSではやり込んでいる皆さんのために血を吐く思いで出血大サービス攻略を続けます！　ティピちゃんにキックされようが、ウォレスのパンチを喰らおうが、レベル99のジュリアンに斬りつけられようが、ルイセちゃんに泣かれようが……うっ！　これはキビシイ（笑）。それくらいの覚悟で突っ走りますよ！

怒濤のDISC 1コンプリート攻略!!

ストーリー進行フローチャート

1	ローザリア	・休暇④ ・ウォレスが腕を失った場所へ
2	クレイン村	・村長に北の滝への通行許可をもらう ・モンスター使いとの会話
3	北の滝	・RMC／滝の前 ・ユングの卵を見つける ・RMC／滝の裏の洞窟 →1
4	クレイン村	・グローシアン連続殺人事件で村長死亡
5	ローザリア	・休暇⑤ ・グローシアン失踪事件発生 ・アイリーンの保護依頼を受ける
6	ラシェル	・アイリーンの恋人の情報を得る
7	メディス村	・RMC／アイリーンを救助 ・アイリーンを保護
8	魔法学院	・学院長にアイリーンを預ける
9	ローザリア	・休暇⑥ ・オリビエ湖の調査依頼 ・ラルフに声をかけられる ・RMC／宿屋でラルフとの戦闘 ・輸送隊の護衛依頼を受ける
10	シュテーム山	・RMC／輸送隊の護衛 →2 ・RMC／山頂にてシャドーナイツとの戦闘
11	ノストリッジ平原の本陣	・RMC／ベルナード将軍救助 →3 ・RMC／国境の橋でリーヴスと戦闘 ・オリビエ湖へ
12	地下洞窟～グローシアン遺跡	・RMC／ケヴェルの秘密が明らかに →4
13	ローザリア	・休暇⑦ ・サンドラの魔法研究棟でルイセの実習終了証明をもらう
14	魔法学院	・実習終了証明書を秘書へ渡す ・多目的ホールにいるアイリーンの様子を見に行く ・大きな箱を出し入れしていた謎の人影の噂を聞く ・多目的ホールの調査～グローシアン失踪事件へ発展
15	ランザック王都	・ランザック軍の援護
16	メディス村	・副学院長の実家で、グローシアン失踪事件を告げる
17	魔法学院	・学院長と副学院長の地下研究室を見せてもらう
18	ローザリア	・サンドラの魔法研究棟でマジッククジャマーを借りる
19	メディス村	・副学院長の実家の地下室を調べる（何も見つからず）
20	魔法学院	・学院長秘書が外出。すかさず追跡
21	学院長の秘密研究所	・RMC／副学院長とアイリーン救出 →5
22	ローザリア	・王城入口でミーシャ、パーティを去る

※「矢印＋数字」のついているRMC戦闘（1～5）は、記事の番号と対応している。

前号では、バーンシュタイン、ランザックとの戦いを回避するシナリオまでを攻略した。今号では、引き続きDISC 1のラストまでを一気に攻略していこう。ストーリーを進めるために必要最低限な行動と攻略順序は左のフローチャートにまとめてあるので、基本的にはこのチャートを参考にすれば、迷わずに物語を進められるはずだ。さらに、重要ポイントとなる難易度の高いRMC戦闘に関しては、ピックアップして詳しく攻略していく。パーティのメンバー構成しだいで攻略法が異なる可能性もあるため、できるだけベースとなる攻略法を紹介していくぞ。



◀次々と暴かれる真実の数々。息もつかせぬ展開の連続だ！

RMC戦闘 1 滝の裏の洞窟 <勝利条件：村人の救出>

村人のHPに細心の注意を

クレイ村の村人が行方不明になっている事件の真相は、ここで明らかになる。このRMC戦闘で注意する点は、回復魔法を持っているキャラのMPの残量。洞窟へ入る寸前に滝の前でRMC戦闘を行っているうえ、洞窟内のRMC戦闘も2回連続で発生する。2回目までの戦闘で魔法を使い過ぎないように注意しよう。村人のHPを回復できなくなったらシャレにならないからね。



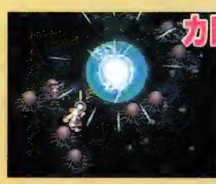
◀このあたりから攻撃力の高いユングと戦う機会が多くなる。



❶攻撃＆バックアップ担当を明確に！

1回目のRMC戦闘では、A地点にいる村人がユングの攻撃を毎ターン受けるため、この村人を回復するためのキャラクターを専属で1人用意すること。カレンがパーティにいるならば彼女が適役だが、いない場合はミーシャかルイセのどちらかを回復専門にしよう。できれば、戦闘時のみ回復魔法の威力がアップする「ヒーリングロッド」を装備しているキャラに回復させるのがベストだ。あとは、主人公＆ウォレスの攻撃とルイセかミーシャのブリザードをからめて一気に攻め込もう。

カレンがいるとラク！

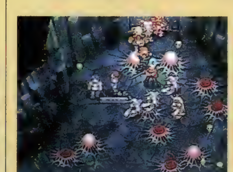




▲▶ナースはこういうときに頼りになるんだよね。

❷ユングが卵から生まれるタイミング

1回目の戦闘が終了して村人が出口へ向かおうとした瞬間、ユングが卵から羽化して2回目のRMC戦闘が始まる。勝利条件は村人を出口まで逃がすことだが、3～4体のユングが先回りするため、広範囲攻撃に向いているブリザードを連続詠唱しつつ、主人公とウォレスで村人の近くにいるユングを優先的に攻撃してやろう。ちなみに村人はBのラインを通って逃げるが、必ず数回の攻撃は受けてしまう。キュアの詠唱準備もおこたらないこと。最悪の場合、マヒして動けなくなることもあるぞ。



▲村人は必ず攻撃を受けてしまう。常時監視しよう。

▼ブリザードなら、ほとんどのユングに同時攻撃可能。



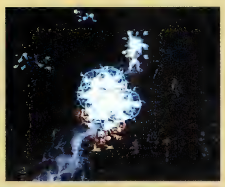
ぐろらん ちょっとイイ話

今号の欄外コラムでは「ぐろらんちょっとイイ話」と題して、MY CITY（自分の街）の施設で雇える人たちを教えちゃうぞ。まず展示場で雇える芸術家から！　水晶鉱山街ヴァルミエの宿屋にいる「若手造形家」に話しかけてみよう。無料で自分の作品を展示してくれるぞ。

RMC戦闘 2 シュテーム山で輸送隊の護衛＜勝利条件：輸送隊を守りきる＞

再三にわたって敵の攻撃が！

ローザリアの西に開通したノストリッジ平原への道で、輸送隊を護衛するイベントが起きる。ノストリッジまでの旅路を輸送隊とともにするのだが、敵から彼らを守るためのRMC戦闘がたて続けに起こる難易度の高いシナリオだ。シュテーム山頂までの戦闘（最大4回）が終了するまでは一切セーブできないので注意！



▶敵は、輸送隊を優先して襲ってくる。





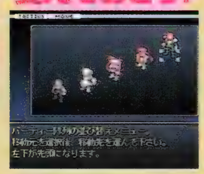
❶シュテーム山3連戦の戦い方！

輸送隊を守るRMC戦闘が3回連続で発生するため、ちょっとした油断で輸送隊ユニットを失う可能性が高い。とくに2〜3回目のRMC戦闘は、敵が輸送隊の背後からバックアタックを仕掛けてくるため、後方への素早い攻撃支援が求められる。具体的には、主人公かウォレスを隊列の一番後ろへ配置してやるのが無難だろう。あとは、輸送隊の進行に合わせて「少し前」を進みながら戦闘に突入するのがポイント。なぜなら、あまり先走りすぎると敵のバックアタックへの対処が遅れてしまうからだ。戦闘に突入したらグロープロテクトを輸送隊に唱えて守備力を上げ、クリティカルダメージで即死しないようにしてあげよう。



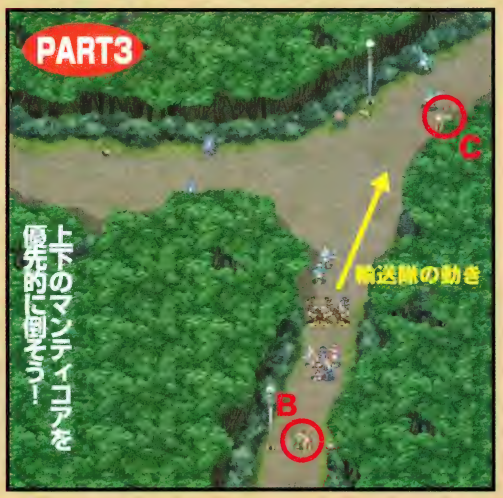
▲輸送隊の護衛イベントは、話しかける前にセーブすることをオススメ！

隊列を変えておこう！





◀▲このように隊列を変えておけば、敵のバックアタックも怖くない。



❷マンティコアに要注意！

PART2のAとPART3のB、Cに出現するマンティコアというモンスターにはくれぐれも注意しよう！　この敵は、魔法攻撃に加え遠距離の物理攻撃もできるやっかいな相手だ。さらに、体力・魔法防御力ともに高いため、倒すのにかなり苦労するだろう。リザードマンは魔法攻撃で仕留めつつ、マンティコアは主人公やウォレスが加勢して真っ先に叩きたいところだ。



◀このモンスターだけは何としても早めに倒そう。輸送隊を一撃死させる力があるからだ。

山頂での決戦!!

輸送隊をモンスターに襲わせていた敵はシュテーム山頂にいて、3回目の戦闘が終わると戦うことになる。でも、実はPART１〜2の各MAPの★の地点に移動し、「山に行く」→「敵と戦う」と選択すれば、すぐに戦うこともできるぞ。



◀ボスのモンスター使いは戦闘中に逃げ出すので、魔法などの遠隔攻撃を有効に使って早めに倒そう。



ティピちゃんのプチRMCチェック

ここまで2つのRMC戦闘を攻略してきたけど、ほかにもRMC戦闘はたくさんあるのよね。たとえばフローチャート7のメディス村でアイリーンがオズワルドに襲われちゃうシーン。オズワルドってば懲りもせず襲ってくるんだけど、コイツったら弱いからぜ〜んぜ〜ん手応えがないのよねぇ〜。でも、ここは容赦せずティピちゃんキックでメタメタに懲らしめないとね♪　あとは主人公にそっくりな「ラルフ」ってヤツがルイセちゃんを襲うシーンがあるんだけど、このラルフもあまり強くなくて手応えがまるでナシ。なんかアタシでも倒せちゃうくらい？　ルイセちゃんにプロテクトをかけちゃえば楽勝よ

懲りないオズワルド



◀アイリーンにキュアをかければノープロブレムね！

え？　兄貴!?



◀主人公にうりふたつ。強いけど一人じゃねぇ……。

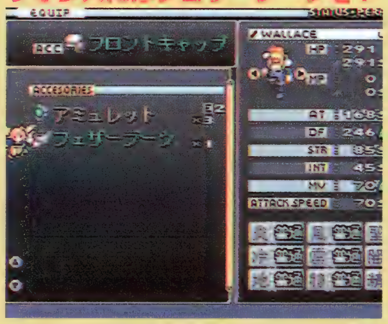
ぐろらん ちょっとイイ話　展示場ではもう１人の芸術家を雇うことができる。ブローニュ村にいる女性を「若手女流画家」としてスカウトできるんだけど、外をウロウロしているのでちょっと見落としがちかも。彼女もタダで作品の出展をしてくれるのだ。

RMC戦闘 3 ノストリッジ平原の本陣＜勝利条件：ベルナード将軍を守る＞

バーンシュタイン軍の不意打ち！

シュテーム山頂での戦いが終われば輸送隊の護衛任務はクリアしたことになるため、ローザリア辺りで英気を養おう。その後、輸送隊が進んだ道の先にあるノストリッジ平原で、さらなるRMC戦闘が待ち受けているぞ！　襲ってきた敵は、バーンシュタイン王国の陰の存在「シャドーナイト」から情報を得た一般兵だった。この集団が狙うのは、ローランディア軍の指揮官「ベルナード将軍」の命。手薄になっている本陣で、将軍をいかに守るかが戦略のカギとなるのだ!!

ウォレスにはフェザーブーツを！



▲装備している武器の種類に関係なく、ウォレスにはフェザーブーツを装備させたいところ。移動力が50も上がるため、素早く前線に出て戦うことができるぞ。



❶前線まで一気にダッシュ！

RMC戦闘はパーティがMAP右から出ようとした瞬間に始まるため、MAPのA地点から戦うハメとなる。このとき、ベルナード将軍と弓兵1人はB地点にいるため真っ先に敵と交戦状態に入るぞ。主人公とウォレスはいち早くB地点まで移動し、敵兵から将軍と弓兵を守ろう。



◀まず、レジストを唱えて魔法防御力を上げよう。

ベルナード将軍を援護！



▲主人公とウォレスはがむしゃらに突撃！ルイセもブリザードの攻撃範囲まで移動。



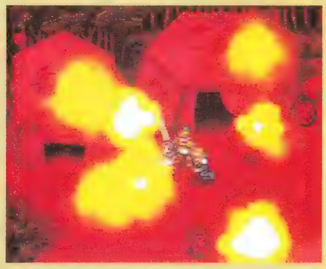
◀ベルナード将軍には行動指令が出せるので、後ろへ引いてもらう手も。

❷魔術師を倒すのは先か後か？

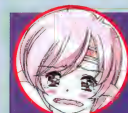
この戦闘でいちばんやっかいなのがC地点にいる魔術師だ。この魔術師が唱える攻撃魔法（主にファイアボール）はダメージが大きいので、キュアやヒーリングを詠唱していつでも回復できる状態にしておくことが大切。もし他の敵を倒すのに苦労しそうなら、ウォレスに遠距離用武器を装備させ、一気に近付いて一撃で倒してしまう作戦も有効だ。ただし、ブラッディクロスを持っていればの話……。入手方法はP.81のフリーバトルデータを参考にしてほしい。

この魔術師には要注意！





◀▲やっかいなのがこの魔術師。魔法攻撃が強力なうえ、攻撃圏へ到達するまで時間がかかる。

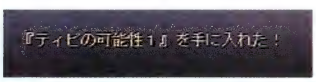


知っていたかな？ティピの可能性（アイコン）のありか

もしかすると初耳って人が多いんじゃないかな？　ティピの可能性というのは、システムコンフィグ設定で選べるティピのアイコンカーソルのことなの。普段は、アタシがパタパタ飛んでいるかわゆ〜いカーソルが表示されるわよね？　そう！　あれ！　ティピの可能性は、グローランサーの世界中に散らばっていて全部で8種類あるんだけど、今回はそのうちの4種類のありかをそ〜っと教えちゃうわよ♪

ティピの可能性ってこんなの!!

アイコンの変化を見たことない人って多いと思うから、特別に「ロケッティピ」というのをお披露目するわね。あ、笑ったわね!?　ケリかますわよ！（怒）



▲こ〜んな感じでティピの可能性を拾うの。

●通常ティピ



●ロケッティピ



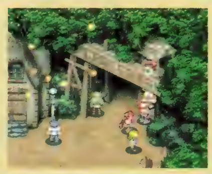
ランザックの関所付近

ランザックの関所近辺に落ちているわよ。ヒントはね……迷いの森の方じゃなくてランザック領土内の森の中に……。



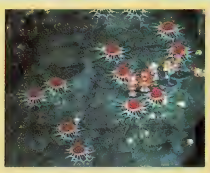
クレイン村北の出口

今回の攻略で真っ先に訪れる村ね。北にある滝へ行くための出口があるでしょ？　その辺りに落ちているんだけど……。



クレイン村の北の滝裏洞窟

今回の攻略で、ユングのエサとして捕まっている村人さんがいた場所の下に、コッソリ落ちているんですって♪



オリビエ湖地下洞窟

これは難しいわよ。でもよく注意していると、鉄砲水から逃げ出すイベントの最中に、キランと光って見えてたりして♪



残り3つはどこに？

ティピちゃんの可能性は1つがデフォルトだから、残りはあと3つということになるわね。でも、ごめんなさい！　あと3つは、DISC 2のシナリオへ進まないと取れないところにあるの。次号の攻略で必ずお伝えするから、怒らないで待っててネ。約束はきっと守るから！　ね？

ちょっとだけヒントを…

前号の記事で、アタシが煙突に入るイベントがあった館。あそこの庭にも……。今はまだ取れないんだけどね。



グローランサー

ぐろらん ちょっとイイ話

劇場で雇うことができる芸人は全部で3人（団体）いる。まずは、グランシルの宿屋にいるオペラ歌手。1000エルムで雇える。次にラシェルの宿屋にいる劇団で、雇用料は800エルム。最後は、バーンシュタイン王都にいるバンド。1200エルムで雇えるが、彼らはもう少し話が進まないと出てこない。

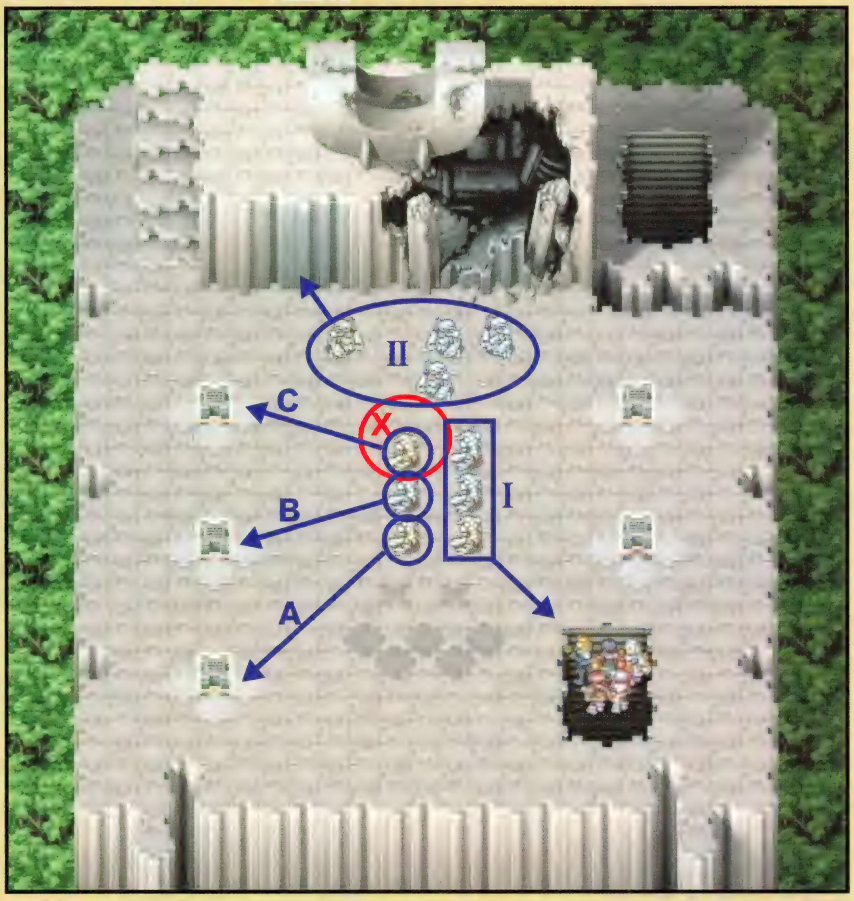
RMC戦闘 4 オリビエ湖～グローシアン遺跡＜勝利条件：ユングの全滅＞

ゲヴェルの秘密が明かされる！

オリビエ湖の隠された入口から地下洞窟を通り、グローシアン遺跡の最上階までたどり着くという長い道のり。地下洞窟内はユングのみだが、数が多いため多少のダメージとMP消費は覚悟しなければならない。ユングは強いものの、倒せば大量の経験値とお金をゲットできるので、逃げずに全滅させる覚悟で戦いに挑もう。ただし、グローシアン遺跡最上階のRMC戦闘まで回復する手段がないため、MPの残量が半分を切ったらやり過ごした方が得策かもしれない。ユングとのRMC戦闘では、魔法攻撃が勝敗の分かれ目となる。できれば、ルイセにホーリーライトを覚えさせておこう。



▲洞窟内のユングの攻撃力はかなり高い。数が多い場合は魔法で援護！



❶まずは右列のユングを相手に

遺跡最上階へと続く階段の途中でセーブし、満を持して戦闘に挑もう。戦闘が始まるとA～C、I、IIのユングたちはそれぞれ矢印のように移動する。まずは、パーティに襲いかかってくるIの一団を全力で撃破しよう。このRMC戦闘は時間制限があるため、もたもたしているとタイムオーバーになるぞ！



◀▲主人公とウォレスで違うユングに攻撃を仕掛けつつ、ミーシャとルイセのブリザードで大ダメージを！

❷左列をけん制しつつ上のユングへ

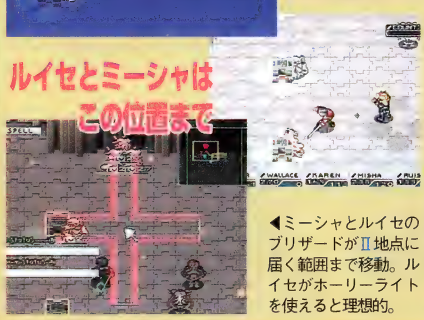
I地点の一団を片づけたらAとBのユングにウォレスと主人公でダメージを与えよう。このとき、1人で攻撃するのではなく、X地点へ移動中のミーシャにブリザードを詠唱させて倒せるくらいにHPを削るのがベストだ。そうすればII地点のユングたちに対して、主人公とウォレスの攻撃参加を早めることができる。この間にルイセはX地点までひたすら移動。II地点のユングたちに対して、いち早く魔法攻撃をするためだ。



左列のユング

◀▼AとBのユングは主人公＆ウォレスの攻撃とミーシャの魔法で！

ルイセとミーシャはこの位置まで



◀ミーシャとルイセのブリザードがII地点に届く範囲まで移動。ルイセがホーリーライトを使えると理想的。

❸ユングは魔法攻撃に弱い

再三ふれているように、ユングの弱点は魔法防御力の低さにある。これを利用しない手はないので、ルイセとミーシャには最強の攻撃魔法を詠唱させてやろう。この時点で覚えている（と思われる）最強魔法はブリザードだと思うが、ルイセはホーリーライトの魔法スキルを取得するチャンスもあるはずだ。もし覚えているなら、迷わずにホーリーライトを詠唱させてやろう。約100前後の大ダメージを与えられるぞ。

ブリザードも効果的だけど…

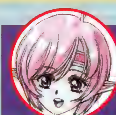


▶ブリザードでも物理攻撃以上の大ダメージを与えられる。ミーシャはブリザードをひたすら詠唱しよう。



◀もしホーリーライトが使えるなら、X地点から詠唱するとCとII地点のユングすべてに攻撃できるのだ。

ここはホーリーライトでガツンと！



RMC戦闘後にココをチェックしてね♪

グローシアンが残したゲヴェルの書？

戦闘が無事終了したら、ユングたちが壊そうとしていた壁を破って遺跡内部に侵入してみてね。そこには、ゲヴェルについて記された書物があるんだけど……。



グローシアンがゲヴェルを作った？

◀ゲヴェルとグローシアンの関係について書かれた書物に驚きを隠せない主人公たち。まさかグローシアンが……！

遺跡3Fへのスイッチを ON！

この最上階にあるスイッチを入れて右上の入口を開くと、遺跡の3F（フェザーランドの女王が幽閉されていた場所）に行けるようになり、すぐに外に出られるぞ！



遺跡脱出の近道

◀この場所に見覚えがあるでしょ？　これでオリビエ湖の地下洞窟を経由せずに、すぐに帰ることができるのだ。

ぐろらん ちょっとイイ話

レストランでは2人のシェフを雇うことができるが、1人目のシェフは雇うのに苦労するぞ。ローザリアの宿屋にいるので簡単に雇えると思いきや、5問の料理クイズに全問正解しないとOKしてくれないのだ。料理に詳しくない人はちょっとタイヘンかも？　ただし、雇用料は無料だぞ。

RMC戦闘 5 学院長の秘密研究所＜勝利条件：副学院長を守る＞

学院長秘書を追って……

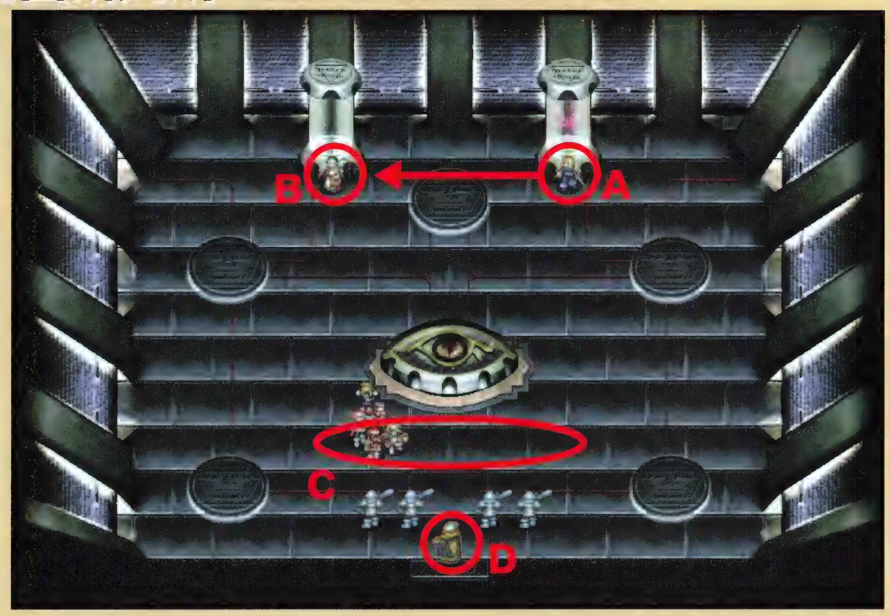
ローランディアにも影を落とすグローシアン失踪事件。魔法学院で副学院長・学院長の怪しげな行動に疑問を抱いたパーティは、学院長秘書の奇妙な行動に目をつける。ここで重要なのは、魔法学院の生徒やブローニュ村の住人から「西へ急ぐ秘書を見た」という情報を聞くことだ。これをおこたると、いつまでも学院長の秘密研究所は見つけられないぞ。このあと研究所内の大扉を開くため、謎解きとクイズに正解しなければいけないが、それほど難しくはないので苦労はしないはずだ。なお、このRMC戦闘ではルイセとミーシャが戦闘不能になると、ゲームオーバーになるので注意！



▶魔法学院で学院長秘書の行動を聞くのが重要。



▶西へ向かうとブローニュ村で新たな情報が聞けるぞ。



❶秘書は副学院長を狙ってくる

主な敵は学院長とその秘書（ホムンクルス）だ。A地点にいる秘書はB地点にいる副学院長（移動しない）を真っ先に狙ってくる。戦闘開始時のパーティ配置はCあたりなので、誰かを秘書討伐へ走らせる必要がある。理想は、ウォレスのブラッディクロスで遠距離攻撃させることだろう。なぜなら移動距離が短くてすむからだ。



ウォレスで対応

◀フェザーブーツを装備していたら短距離武器でも何とかなるが、やはりブラッディクロスを使った攻撃が理想？



カレンをバックアップへ

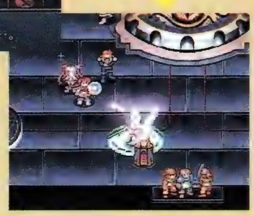
▶ウォレス1人では心もとないと思ったら、カレンも秘書への攻撃に参加させるとラクチン！

❷ミーシャを励まして戦線復帰！

D地点に出現する学院長から驚がくの事実を知らされたミーシャは、ショックのあまり戦闘に参加できない。しかし、バトル中にミーシャを励ますための会話イベントが発生するので、心の傷をいやし、勇気を与えるような言葉をかけよう。会話がうまく進めばミーシャが戦線に復帰するので、戦況を有利に運べるぞ。



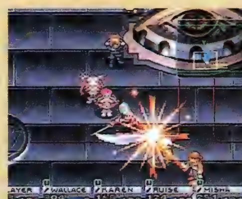
落ち込んだミーシャを励まそう！



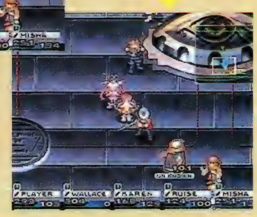
▲▶ミーシャが戦えるか否かで天地の差！ 戦線に復帰させれば、回復役に回すだけでも戦力になるので心強い。

❸対学院長戦は直接（物理）攻撃で！

D地点にいる学院長は、強力な魔法を駆使してパーティを攻撃してくる。しかも、学院長は魔法防御力が非常に高いため、主人公とウォレスで直接攻撃する以外には大ダメージを望めない。学院長の周辺にいる兵士は、アイリーンを助けにきた恋人に攻撃させると早く倒すことができるぞ。



学院長は魔法防御力が高い！



▲▶兵士にダメージを与える以外は魔法攻撃に期待しない方がいいぞ。学院長には、主人公の剣でザックリと斬りつけよう！

DPSバケーションツアー～休暇④から休暇⑦の過ごし方～



今回の攻略範囲は4つの休暇ポイントがあるんだけど、休暇④だけは3日の休暇日数が簡単にとれるはずよ。でも、それ以降は2日もらえれば合格って感じかな。休暇日数が少し減ってもおいしい攻略ができるように、ティピちゃんが詳しく教えてあげるから感謝してよね。テヘ♪

休暇④

休暇④は何といってもジュリアンのイベントを見ないとね！ 休暇③と④ではコムスプリングスで連続してジュリアンのイベントが見れるの。



◀ジュリアンの気持ちって複雑なのよね。

休暇⑤

ローザリアではルイセちゃんとキャッチボール。ラシェルではカレンが肖像画を落とすイベントがあるわよ。この2つは見逃しちゃダメよ。



◀カレンのイベントは少ないから重要よ。

休暇⑥

このあたりで魔法学院へ行ってミーシャちゃんに会うなんていうのはどう？ コムスプリングスでウォレスとお風呂に入るのもいいかしら。



◀男同士のスキンシップ？ イヤン♪

休暇⑦

休暇⑤と同じパターンがオススメかな。ルイセちゃんの誕生日イベントとカレンが転ぶイベントは絶対見てね！ 約束よ♪



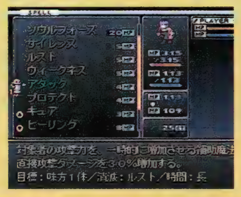
◀ルイセちゃんへのプレゼントは……？

ぐろらん ちょっとイイ話
2人目のシェフはズバリ、ガラシールズにいる。ただし、1人目のシェフを雇ったあとでは雇えないうえ、一度彼からの誘いを断ると二度と雇えなくなるという、なかなか気難しいシェフなのだ。また、かなりゲームが進んでいないと雇えないというウワサも……。チャレンジしてみる？

闘技場フリーバトル 攻略法＆クラス別詳細データ公開！

グランシルにある闘技場は誰でも知っているはず。でもちょっと見逃しがちなのが「フリーバトル」という催しもの！　ゲーム序盤でコムスプリングスへ渡るために戦って以来、足を運ばなくなりがちだけど「フリーバトル」と銘打って闘技イベントが開かれているのだ。最初はジュニアクラスからの挑戦し、勝つたびに賞金と２つの賞品から好きな物を獲得し、さらに次のクラスへの挑戦が可能になる。フリーバトルをうまく勝ち進むコツとしては、現在のパーティが装備しているものよりも数ランク強力な武具が賞品として出た時点でゲットしつつ、主人公の装備を強化して勝利しやすい状況を作ることだ。なお表には載っていないが、ラストにＳランクが存在するぞ！

▼主人公にプロテクトとアタックを覚えさせておこう。





▲パーティにいないキャラ、仲間にするつもりがないキャラの装備品が賞品として出た場合はゲットせずに賞金を選ぼう。

クラス別・攻略データリスト

クラス名	登録料（エルム）	敵（注１）	
ジュニア	500	盗賊（LV.10）	グレムリン（LV.7）
		インプ（LV.8）	スペクター（LV.12）
ビギナー	1000	盗賊（LV.14）	スケルトン（LV.13）
		ウィル・オー・ウィスプ（LV.12）	リザードマン（LV.13）
ノーマル	2500	プラント（LV.16）	ヘルハウンド（LV.13）
		ガーゴイル（LV.16）	軽戦士（LV.17）
グレート	5000	ミュータントゲル（LV.20）	ハイド（LV.19）
		スピリット（LV.20）	僧侶（LV.20）
チャンピオン	8000	魔術師（LV.26）	オーガー（LV.23）
		翼竜（LV.25）	アイアンゴーレム（LV.26）
ヒーロー	12000	ユングα（LV.32）	リザードマンロード（LV.30）
		ユングβ（LV.32）	僧侶（LV.35）
エクセレント	18000	ワインバーン（LV.36）	トレント（LV.35）
		オルトロス（LV.32）	弓兵（LV.37）
レジェンド	23000	僧兵（LV.38）	大鷲（LV.36）
		スケルトンナイト（LV.38）	レッサーデーモン（LV.38）
マスター(Bランク)	28000	ゲーヴ（LV.45）	女剣士（LV.39）
		将軍（LV.38）	魔術師（LV.41）
マスター(Aランク)	33000	槍兵（LV.39）	レイス（LV.50）
		将軍（LV.40）	重戦士（LV.43）
マスター(AAランク)	39000	ジャイアント（LV.53）	斧兵（LV.50）
		上級兵（LV.52）	槍兵（LV.48）
マスター(AAAランク)	45000	上級兵（LV.54）	ミスリルゴーレム（LV.54）
		上級兵（LV.56）	上級兵（LV.55）

クラス名	賞金・賞品（注２）	装備可能キャラ（注３）	攻撃力	防御力	その他の効果
ジュニア	750エルム	—	—	—	
	メイジスタッフ	ルイ、ミー	12	—	魔法威力＋5％
	スタッドレザー	主、ウォ、アリ、エリ、ゼノ、ジュ	—	34	
ビギナー	1300エルム	—	—	—	
	バトルジャケット	主、ウォ、アリ、エリ、ゼノ、ジュ	—	56	
	ボウガン	主、エリ	26	—	
ノーマル	3200エルム	—	—	—	
	ハイドロゲン	アリ	35	—	
	クロスボウ	主、エリ	39	—	
グレート	6000エルム	—	—	—	
	神聖のルーン	全員	—	10	物理攻撃吸収
	ブラッディクロス	ウォ	72	—	闇属性
チャンピオン	9300エルム	—	—	—	
	聖母の首飾り	主、ルイ、アリ、エリ、ミー、カレ、ジュ	—	24	雷、精耐性あり
	破魔の拳	ウォ	62	—	聖属性
ヒーロー	13500エルム	—	—	—	
	ブレストプレート	ウォ、ゼノ、ジュ	—	129	
	フランベルジュ	エリ	67	—	
エクセレント	20000エルム	—	—	—	
	チェーンウィップ	ジュ	96	—	
	バトルアックス	ゼノ	105	—	命中率−3％
レジェンド	25500エルム	—	—	—	
	ニュートラライズ	全員	—	25	たまに敵の魔法を無効化
	妖魔刀	主、アリ	101	—	
マスター(Bランク)	31000エルム	—	—	—	
	漆黒の鎧	ウォ、ゼノ	—	162	聖・闇耐性あり
	シャドーブレイド	ゼノ、ジュ	101	—	
マスター(Aランク)	36500エルム	—	—	—	
	デュエルガード	主、エリ	—	170	
	暗黒の戦斧	ゼノ	162	—	回避率・MV・守備力ダウン
マスター(AAランク)	43000エルム	—	—	—	
	ペガサスの翼	全員	—	26	攻・魔・道の実行時間短縮
	オーラプレート	ウォ、ゼノ、ジュ	—	181	精耐性あり
マスター(AAAランク)	49500エルム	—	—	—	
	ヘルブリンディ	全員	—	30	回避率アップ
	グラム	主、アリ	113	—	特定の敵に攻撃力アップ

（注１）敵は４体のうち３体がランダムで登場する。（注２）賞金または賞品は、３つのうちどれか１つ選択。（注３）装備可能キャラは略称で表している。主…主人公、ルイ…ルイセ、ウォ…ウォレス、アリ…アリオスト、エリ…エリオット、ミー…ミーシャ、カレ…カレン、ゼノ…ゼノス、ジュ…ジュリアン。

耳より情報！ ジュリアンのレアイベント!?

チャート14の直後に、サンドラからバーンシュタイン軍がランザック王都に向けて侵攻中との連絡が入る。この15のイベントは一定時間経過すると消滅してしまうので、すぐにテレポートでランザック王都に向かおう。ここではバーンシュタイン軍とのRMC戦闘が起こるが、ジュリアンとの友好度が高い場合、戦闘後に特別なイベントが発生するぞ。



▲サンドラからの連絡が入ったら、すぐにランザック王都に向かおう。



◀ジュリアンの友好度が低い場合、戦闘後に起こるこのイベントは見られないぞ。

次号は？

グローシアンの失踪事件から始まったシナリオは、ミーシャに残酷な真実を告げ一件を終えた。自分の気持ちに整理をつけるためパーティから抜けるミーシャに、ルイセの言葉は届いたのだろうか…。風雲急を告げるシナリオはDISC２へ進み、次号でクライマックスを迎える！



To be continued…

アークザラッドⅢ

攻略編はついに最終回！　この完全データ集を片手に『アークⅢ』のすべてを極めよう!!

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組）　▶SCEI ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（14ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

パーティに加入するのはトッシュ、シュウ、エルクの3人だけとはいえ、サブキャラとしてなら前作、前々作のメインキャラが総登場している『アークⅢ』。全員と一緒に戦えなかったのは少々残念だったものの、キャラクターたちの「その後」がストーリーの中で描かれていたのは、楽しかったと思うのです。ただ、あの方たちはちょっと……。次の展開にも期待したいですね。過去の〝7英雄〟の物語も知りたいなぁ〜。　（が）

ついに『アークⅢ』も最終攻略！ ゲームに役立つデータ満載でお届けするぞ!!

空中城が復活し、物語はいよいよクライマックスに突入！　それと同時に、世界中のギルドで数多くのギルド仕事が発生するようになるぞ。ここからは、闇黒の支配者を封印できる「聖櫃（アーク）」の素材を集めながら、ギルド仕事も解決していくことになるのだ。アカデミーの計画を防ぎ、アレクたちは闇黒の支配者の復活を阻止することができるか!?

●空中城に入る前の最終チェック!!

ギルド仕事

聖櫃を完成させる前に、仕事はすべて解決すること。基本的に、聖櫃の素材を入手すると仕事が発生するので、それらを解決してから次の素材を入手しよう。

モンスターカード

クタオの洞窟にいるハニワなど、DISC2以降はグンとレアモンスターの出現率が増える。世界各地のギルドに訪れるついでに、カード集めもしておくこと!!

合成

アイテムや武器の合成も本作の楽しみの1つ。P86〜P87には、全合成アイテム＆武器リストがあるので、それを参考に、いろいろ作ってみよう！

注目!! すべての図鑑を埋めろ!

ラスダンに入る前に、アイテムや武器、モンスターの図鑑をすべて埋めることが可能だ！　とにかく世界を回り、レアなモンスターやアイテムをゲットしよう。



▲モンスターカードを集めるついでに、アイテムも集めよう！

GUILD ギルド仕事 攻略編

発生するギルド仕事はこれで最後。それだけに、虹色の橋団や歌姫ライアなど、ギルド仕事に登場したすべてのキャラクターのエピソードが結末を迎えるぞ。どれも見逃せない仕事ばかりだ。

ギルド仕事リスト

世界各地で仕事が発生するだけに、ミニゲームあり、戦闘ありと、仕事の内容もバラエティ豊かになる！　前回までの仕事リストと合わせて、すべてのギルド仕事をこなし伝説のハンターを目指そう!!

No.	仕事名	発生場所	発生条件	消滅条件	備　考
70	ラマダ寺に新風を	ペイサス	ホバークラフト入手後	ギルド仕事92を請ける	修行僧たちの悩みを聞く。僧たちと戦うことに
71	ロシュフォール家、存亡の危機！	パルトス	アカデミー本部クリア後	ギルド仕事81を請ける	アンリエッタとペアバトルに参加する
72	お宝ざくざくダンジョンの探検	テスタ	ホバークラフト入手後	ギルド仕事98を請ける	クタオの迷宮に入ったハンターたちを救出する
73	ギルド職員の明日はどっちだ？	パルトス	アカデミー本部クリア後	ルーサでテンガロンの話を聞く	伝言ゲームの手助けをするミニゲーム
74	みどろ沼特注資材防衛線	イティオ	アカデミー本部クリア後	ギルド仕事102を請ける	みどろ沼から出ようとするモンスターを食い止める
75	超有名な絵かきの個展へ行きたい	リノ	ホバークラフト入手後	ギルド仕事84or86を請けた	3人の依頼者を助け、成功した絵かきにプレゼントを贈る
76	魔法使いゴーゲンと会見せよ！	ペイサス	アカデミー本部クリア後	なし	ルーサのテンガロンからゴーゲンの居場所を聞き、会いに行く
77	極悪ハンターは何処に？	ギスレム	ギルド仕事69終了	ギルド仕事93or98or90を請ける	盗賊団にだまされ、ハンター同士で戦う
78	歌姫のバックダンサーを探して	パルトス	ギルド仕事69終了	ギルド仕事69を請ける	バックダンサーを探す依頼。ミニゲームあり
79	恐怖！　ヘモジーたちの村	リノ	ギルド仕事69終了	ギルド仕事84or86を請ける	ヘモジーと人を見分けて、銃を撃つミニゲームがある
80	求む、カジノパーティスタッフ	テスタ	ギルド仕事69終了	ギルド仕事87or98を請ける	客の注文を覚えて、飲み物を運ぶミニゲームがある
81	不滅の鋼を入手せよ！	パルトス	ギルド仕事76終了	なし	ディガータ荒野でいにしえの剣士とヴェルハルトが戦う
82	実録・アカデミーの真実	ペイサス	ギルド仕事76終了	ギルド仕事92を請ける	ペイサスの図書館へ行き、アカデミーとの出会いを話す
83	偉大な研究書は何処に？	ギスレム	ギルド仕事76終了	ギルド仕事98or90を請ける	研究書を求め、各地の協会を転々とする
84	ベルニカ村の秘宝を守れ！	リノ	ギルド仕事76終了	ギルド仕事86を請ける	ニンジャに狙われた秘宝を守る。ミニゲームあり
85	増えたぬいぐるみの謎	テスタ	ギルド仕事76終了	ギルド仕事98を請ける	ぬいぐるみの配置と、悪人を追うミニゲームあり
86	久遠の大樹を入手せよ！	リノ	ギルド仕事81終了	なし	大地の傷跡へ行き、久遠の大樹を復活させる
87	パンディラの借金親子を救え！	パルテ	ギルド仕事81終了	ギルド仕事98を請ける	トッシュと協力し、詐欺師を捕まえる。戦闘あり
88	悪の剣士をつかまえろ！	パルトス	ギルド仕事81終了	ギルド仕事102終了を報告する	ヴェルハルトの名をかたる剣士を捕らえる
89	地下倉庫に眠る謎の宝箱の正体	パルトス	ギルド仕事81終了	ギルド仕事102終了を報告する	パルトスのアイテム協会へ行き、謎の宝物を調べる
90	おくり物には何を？	ギスレム	大地の傷跡のダンジョンでシーディアンと会う	ギルド仕事92を請ける	贈物用の花を探す。各地でミニゲームや戦闘あり
91	流れのギルド職員の護衛	ギスレム	ギルド仕事81終了	ギルド仕事102終了を報告する	ギルド職員の護衛で、墜落跡の抜け道に入る
92	不変の氷を入手せよ！	ペイサス	ギルド仕事86終了	なし	氷の回廊で不変の氷を手に入れる。ボス戦あり
93	永遠に愛を　最後の告白	イティオ	ギルド仕事86終了	ギルド仕事102終了を報告する	スパイシーの告白を手伝う。2回ミニゲームがある
94	カリオテ洞窟のモンスター退治	パルトス	ギルド仕事86終了	ギルド仕事98を請ける	モンスター退治の依頼。赤い死神と戦うことに
95	「虹色の橋団」最後の決戦	リノ	ギルド仕事86終了	ギルド仕事102終了を報告する	その名の通り、虹色の橋団との最後の戦い
96	ロシュフォール家の極秘事業計画	パルトス	ギルド仕事86終了	ギルド仕事98請ける	アンリエッタとともにギスレムに出かける
97	歌姫ライアのステージを守りぬけ！	イティオ	ギルド仕事92終了	ギルド仕事102終了を報告する	ステージに近づく観客を追い返すミニゲームがある
98	永遠の炎を入手せよ！	テスタ	ギルド仕事92終了	なし	闇市のチョンガラの情報をもとに、永遠の炎を入手
99	第一回「モンスターカード大会」	リノ	ギルド仕事98終了	ギルド仕事102終了を報告する	カーディッシュの効果から、もととなるカードを当てる
100	ロシュフォール家令嬢失そう事件	パルトス	ギルド仕事98終了	ギルド仕事102終了を報告する	失踪したアンリエッタを捜す
101	伝説のモンスターを求めて…	ギスレム	ギルド仕事98終了	ギルド仕事102終了を報告する	火山洞に封印されたドラゴンを解き放つ
102	新しい聖櫃を完成せよ！	パルトス	ギルド仕事98終了	なし	入手した4つの素材から、聖櫃を作り出す

※赤色の仕事はメインギルド仕事です。



◀滝の洞窟のイベントでは、精霊たちとあの2人が登場！

CHECK 「聖櫃」の制作に関わる5つのスポットを大紹介!!

聖櫃の作成に関わるメインギルド仕事では、ここでピックアップするスポットへと向かうことになる。それぞれの場所では複雑な罠や仕掛け、強力な敵との戦闘が待ち受けていて、簡単にはクリアできないぞ。なお、聖櫃の素材がすべて集まったら、最後にエテル島の滝の洞窟へ向かうのだ。

1 エルボ岬の地下遺跡

前作で活躍した魔術師のゴーゲンが住む遺跡。モンスターは出現しないが、内部には3つの試練が用意されている。すべての試練を突破してアイテムを残らず入手し、ゴーゲンに会おう！

入手アイテムリスト

ちからの実×2、光のまよけ、レコの実×2、生命の木の実、光のフラグメント×3、白のごふ、たましいの薬草、魔法の薬×2、復活の薬、命のリンゴ、バロの実×2、超バイオレットの実、戦闘服、魔力の実

前作のデータをコンバートしていると…

前作のデータをコンバートしてゲームを始めていた場合、遺跡内で手に入るアイテムが上記のものから前作から引き継いだものに変化する。

B1F 逃げる宝箱

逃げ回る宝石を捕まえる。宝石が動けないように、くぼみに誘い込もう。



▲開けた宝箱も、障害物として利用できる！

B2F 奏でるメロディ

お手本の曲を、順序よくタイルを踏んで再現する試練。記憶力で勝負。



▲お手本の曲を再現すれば、奥の部屋の宝箱を取れる。

B3F アレクの偽物

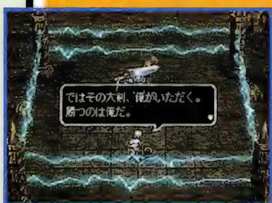
偽物の中から本物のアレクを探す試練。穴に落ちたらやり直しだ。



▲上下、左右にウロウロすれば簡単に見つかるぞ。

2 ディガータ荒野

パルテにある闘技場跡。「不滅の鋼」を手に入れるため、いにしえの剣士と戦う場所だ。イベント終了後は、フリーバトルエリアになる。



◀果敢に挑むヴェルハルトだが……。



BOSS いにしえの剣士

ヴェルハルトが一騎打ちで戦う。たまに「インパルスボム」を使うので、マヒを回避するアクセサリを装備して戦おう。

3 大地の傷跡

テオがカーディストの力を手に入れた、フォレスタモールの秘境。今回は「久遠の大樹」を手に入れるため、さらに奥の洞窟へと進む。

入手アイテムリスト

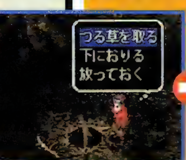
黄のごふ、風のフラグメント、テムの根×2、知識の石板×3、地のフラグメント×2、最強爆弾、緑のごふ・ファランクス

出現モンスターリスト

マイコイント、マンドラゴラ、イーター、妖樹、巨大妖樹、カッパードラゴン、ルートバイテス

●つる草のロープを使って洞窟内を探索

洞窟内にはつる草のロープが下ろされた穴と、何もない穴がある。つる草のロープをはずして他の穴に使い回しながら、内部を隅々まで探索しよう。





◀ロープは1つずつしか持ち運べない。



BOSS ルートバイテス

カーデイッシュのイベント後に正体を現してからが、本当の勝負。毒を回避するアクセサリーを装備して、集中攻撃で倒せ。

4 氷の回廊

ジハータの最北にある、氷に閉ざされた洞窟。ここには「不変の氷」を取りにくる。しかし、最初に洞窟の最深部にたどり着いたときは、イベントで強制的に外へ出されるぞ。ただ、再び洞窟に入るときは、一気に最深部まで行けるので安心しよう。

入手アイテムリスト

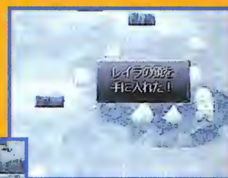
知識の石板、氷のまよけ、水のフラグメント×3、レイラの鏡、青のごふ

出現モンスターリスト

アタックドッグ、バンパイアバット、闇にうごめくもの、ダークフォグ、ブルードラゴン

●一直線に滑る氷の床を乗り越えろ!

氷の床では、1歩踏み出すと障害物にぶつかるまで滑り続ける。宝箱がある場所や先へ進める通路へ行くには、障害物を利用して方向転換しながら進む必要があるぞ。穴に落ちると、下のフロアからやり直しだ。壁に隠れている穴もあるので注意すること！





▲すべての宝箱を開けるのは難しいが、貴重なアイテムも手に入る。何度でも挑戦だ！
◀滑り出したら、何かにぶつかるまで止まらない。踏み出す方向は慎重に決めよう。



BOSS クリフ・ギガント

「ブリザードホーン」などの特殊能力で、広範囲を攻撃する。こまめにHPを回復しながら、火属性の武器や特殊能力で攻撃しよう。邪魔なアイスゴーレムは、マーシアの特殊能力でまとめて倒すのが楽だぞ。

5 火山洞

北スラートにある火山のふもとに口を開ける、灼熱の溶岩洞窟。聖櫃の作成に必要な最後の素材「永遠の炎」がここにある。洞窟内には強力なモンスターが出現するうえに、大きなダメージを受けるトラップもあるぞ。回復アイテムのストックは多めに用意しておこう。

入手アイテムリスト

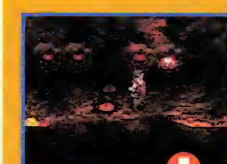
火のフラグメント×3、炎のまよけ、赤のごふ

出現モンスターリスト

フェニックス、フレイム、すざく、レッドドラゴン、ドラゴンフライ

●噴き出す炎のトラップに注意!!

床のスイッチを踏むと、2歩移動した瞬間に壁の穴から炎が噴き出す。どの穴から炎が出るかは、1歩移動したときに小さな炎が出るのでわかるぞ。



◀スイッチを踏んだら1歩進んで、どの穴から小さな炎が出たかをチェック。



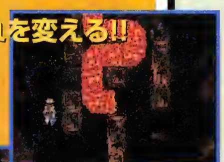
▶2歩目でその穴の前に立たなければ、炎でダメージを受けずにすむ。

●最後の難関、炎の池

炎の池では、流れ落ちる溶岩からルッツを守るミニゲームをプレイすることに。溶岩はアミダくじの要領で流れてくるので、ルッツに直撃しないように道をふさごう。

溶岩の流れを変える!!

▶流れ方の法則がわかっていれば、ルッツを守るのは難しくない。





◀失敗したら最初からやりなおしだ。

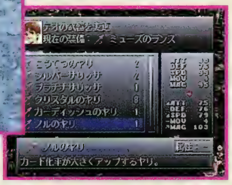
MONSTER

モンスターカード 収集編

カード化できるモンスター、全117体のデータを大公開！ このリストを参考に、すべてのモンスターカードを入手しよう！



▲フェイタルダガーが使えるルッツは、削り役に最適。



▼カード化率がアップするヤリは、カード収集に不可欠。

ここでは、モンスターカード集めを目的としたモンスターリストを公開！ 彼らのレベルやHP、MP、ATT（攻撃力）やDEF（防御力）など、基本能力と落とす、もしくは盗めるアイテム、出現場所なども紹介するぞ。

名前 / 出現場所	レベル	HP	MP	ATT	DEF	属	落とすアイテム / カードの効果	カード比率
1.ワイルドドッグ	13	54	0	59	8	無	なし	
コレリア街道（フォレスタモール）							巨大な牙で敵全体を攻撃	◎
2.アタックドッグ	47	179	10	171	22	無	痛烈な針、万能薬、たかの像	
氷の回廊（ジハータ（2））							巨大な牙で敵全体を攻撃	○
3.キラードッグ	45	125	20	179	24	無	万能薬、みんなの万能薬	
？？？							巨大な牙で敵全体を攻撃	△
4.ヘルハウンド	38	131	90	133	17	火	すごい薬草、火のフラグメント	
パルテ砂漠（パルテ（1））							敵全体に激しい炎をあびせる	◎
5.スポイルドハウンド	48	182	100	173	22	無	ヤバめの薬草、すりおろしたリンゴ、みなぎる果実	
コレリア街道（2）							敵全体に暗黒の炎をあびせる	○
6.ケルベロス	53	191	120	181	22	無	すごい薬草、火のフラグメント	
カルカド山脈（フォレスタモール（2））							煙のようなブレスで攻撃	○
7.ふくろリス	1	18	8	21	5	無	なし	
トーデの橋（エテル島）、コレリア街道（1）							大群で押し寄せダメージを与える	○
8.ダンジョンねずみ	33	109	0	118	20	無	みんなの薬草	
カリオテ洞窟（パルテ）							大群で押し寄せダメージを与える	◎
9.クリプトラット	29	82	16	95	16	無	みんなの薬草	
カリオテ洞窟							自爆して敵全体にダメージを与える	○
10.クスクル	45	125	20	136	22	光	毛皮のマント、地のフラグメント	
トーデの橋（2）、滝の洞窟（エテル島（※1））							爆発して敵全体にダメージを与える	○
11.甲殻虫	13	65	40	62	23	火	なし	
巨大戦艦（南スラート）							周囲を火の海と化しダメージを与える	▲
12.ビットスコーピオン	7	11	20	33	15	火	反発の木の実	
キスカ湿原（エテル島）							毒を地面に染みこませて攻撃	◎
13.デザートデビル	17	22	40	62	26	水	反発の木の実、万能薬	
サビ荒地（北スラート）							毒を地面に染みこませて攻撃	○
14.バイパー	2	24	0	23	6	地	薬草	
モルモ草原（エテル島）							巨大な尻尾で敵全体を攻撃	△
15.サイドワインダー	5	26	0	26	6	風	薬草	
ルカエ川岸（エテル島）、滝の洞窟							巨大な尻尾でダメージを与える	◎
16.コブラ	35	114	35	104	19	火	痛烈な針、万能薬	
パルテ砂漠ほか各パルテのエリア、サビ荒地（2）、滝の洞窟（※1）							目から光を放ち敵を即死させる	○
17.ストーントータス	18	39	20	56	36	水	地のフラグメント	
ドンゲル岬（南スラート）							味方の防御力を上昇させる	○
18.アーマートータス	23	43	36	63	38	水	かたい金属	
ドンゲル岬、サビ荒地（2）							味方の防御力を上昇させる	◎
19.ドラゴン	43	244	50	169	29	無	復活の薬、プラチナのむねあて、炎のまよけ	
パルテ砂漠、ディガータ荒地（パルテ）							無属性のブレスを放って攻撃	▲
20.レッドドラゴン	54	607	200	217	37	火	復活の薬、炎のまよけ	
火山洞（北スラート（2））							火のブレスで敵全体にダメージを与える	△
21.ブルードラゴン	53	596	210	214	37	水	復活の薬、氷のまよけ	
氷の回廊							水のブレスで敵全体にダメージを与える	△
22.グリーンドラゴン	54	376	205	162	24	風	復活の薬、嵐のまよけ、大地のまよけ	
滝の洞窟（※1）							風のブレスで敵全体にダメージを与える	△
23.カッパードラゴン	52	483	250	187	31	地	復活の薬、大地のまよけ、嵐のまよけ	
大地の傷跡の洞窟（フォレスタモール（2））							地のブレスで敵全体にダメージを与える	△
24.シルバードラゴン	58	632	270	226	38	光	復活の薬、光のまよけ	
白骨の森（ラグナーク（2'））							光のブレスで敵全体にダメージを与える	△
25.ゴールドドラゴン	59	643	300	227	37	闇	復活の薬、闇のまよけ	
みどろ沼（ラグナーク（2'））							闇のブレスで敵全体にダメージを与える	△
26.アルティマ	75	785	600	255	48	無	復活の薬、超すごい魔法のリンゴ、リッチのゆびわ	
カリオテ洞窟、大地の傷跡の洞窟、氷の回廊、クタオの迷宮、滝の洞窟（※2）							強力なブレスで敵全体を攻撃	▲
27.野生ヘモジー	13	63	40	50	12	無	やる気ゼリー、光のフラグメント	
墜落跡の抜け道（北スラート）							1ターンの間、敵をヘモジー化する	○
28.すごうでヘモジー	17	68	40	62	13	無	やる気ゼリー、光のフラグメント	
墜落跡の抜け道							3ターンの間、敵をヘモジー化する	△
29.メイジヘモジー	31	115	200	109	18	無	やる気ゼリー、魔法のリンゴ、アンチヘモジー	
ダータネル海岸（パルテ（1））、クタオの迷宮（南スラート）							5ターンの間、敵をヘモジー化する	△
30.シャーマンヘモジー	37	126	126	80	96	無	魔法のリンゴ、アンチヘモジー	
ダータネル海岸（1）、カリオテ洞窟、クタオの迷宮							7ターンの間、敵をヘモジー化する	▲
31.キングヘモジー	40	116	60	128	18	無	やる気ゼリー、すごい薬草、光のフラグメント	
クタオの迷宮							戦闘中、敵をずっとヘモジー化する	▲
32.オーガ	6	40	60	34	5	無	薬草、すごい薬草	
滝の洞窟（1）、カルカド山脈、地獄ヶ原（南スラート）							巨大な棍棒で敵を殴る	◎
33.オーガメイジ	20	110	160	67	7	闇	魔法のリンゴ、闇のフラグメント	
滝の洞窟（2）、墜落跡の抜け道（2）、地獄ヶ原							巨大な棍棒で敵を殴る	○
34.オーガロード	53	212	200	219	15	光	魔法のリンゴ、すごい魔法のリンゴ	
滝の洞窟（※1）							巨大な棍棒で敵を殴る	△
35.ガスクラウド	39	94	0	119	18	無	なし	
白骨の森（2）							敵を毒ステータスにする	○
36.スタンスモッグ	15	36	20	52	20	無	火のフラグメント	
ジャンク山（北スラート）、墜落跡の抜け道（1）							敵を麻痺ステータスにする	◎
37.スリーピングガスト	45	112	25	136	47	光	ミント、毒よけの実	
ジャンク山							敵を眠りステータスにする	○
38.ダークフォグ	46	115	30	138	47	闇	反発の木の実、毒よけの実	
氷の回廊（2）							敵を沈黙ステータスにする	○
39.スフィア	19	46	20	65	25	光	なし	
墜落跡の抜け道（2）、南の桟橋（南スラート）							光属性の爆発で敵全体を攻撃	◎
40.ポルターガイスト	48	118	30	142	48	無	魔法のリンゴ、青のごふ	
キスカ湿原（2）							爆発を起こし敵全体を攻撃	○
41.フレイム	39	81	26	127	12	火	薬草、赤のごふ	
カリオテ洞窟							火属性の爆発で敵全体を攻撃	◎
42.ウィルオウィスプ	47	88	34	140	13	闇	すごい薬草	
墜落跡の抜け道（2）、クタオの迷宮							闇属性の爆発で敵全体を攻撃	○
43.スライム	5	15	0	26	10	水	なし	
ルカエ川岸、モルモ草原、キスカ湿原（1）、ジャンク山（1）							大量のスライムが敵を攻撃	◎
44.ポイズンスライム	12	23	20	42	15	水	毒よけの実	
ノアリスの森（フォレスタモール（1））							大量のスライムが敵を攻撃＋毒ステータス	◎
45.パラライズウーズ	16	45	40	60	21	水	ルウの薬	
墜落跡の抜け道							大量のスライムが敵を攻撃＋麻痺ステータス	○
46.ストーンジェル	37	76	60	115	37	闇	毒よけの実、ミント	
モルモ草原（2）、みどろ沼							大量のスライムが敵を攻撃＋重力ステータス	○
47.シェイド	48	34	0	69	10	闇	闇のフラグメント	
ジャンク山							敵のHPを吸い取り、味方を回復	◎
48.闇にうごめくもの	48	101	0	173	22	無	闇のフラグメント	
ジャンク山（2）、氷の回廊（2）							敵のHPを吸い取り、味方を回復	◎
49.死を呼ぶ影	55	118	0	197	25	光	知識の石版	
？？？							敵のHPを吸い取り、味方を回復	◎
50.魔花	6	33	30	28	6	地	ミント	
ルカエ川岸							複数のツタが敵を突き刺す	◎
51.ダンデライオン	19	52	60	53	10	地	ルウの薬	
カオヤンの森（ジハータ）							複数のツタが敵を突き刺す	○
52.チューリップ	28	97	70	86	16	地	緑の想い出草	
ルカエ川岸（2）、カオヤンの森							複数のツタが敵を突き刺す	△
53.妖樹	22	102	50	94	15	地	テムの根	
ロマ湖畔（ジハータ）、大地の傷跡の洞窟							枝と種で敵全体を攻撃	◎
54.イーター	48	157	80	173	24	地	地のフラグメント	
大地の傷跡の洞窟							枝と種で敵全体を攻撃	○
55.巨大妖樹	36	234	200	110	17	地	テムの根、魔法のリンゴ	
ラマダ山のふもと（ジハータ（1））、大地の傷跡の洞窟							枝と種で敵全体を攻撃	△
56.ぺんぺん草	23	99	0	87	15	風	薬草、すごい薬草	
ロマストル大河（ジハータ）、カオヤンの森（1）							カマイタチを起こし敵全体を攻撃	◎
57.アルラウネ	26	103	20	92	16	無	ルウの薬、すごい薬草	
ロマストル大河、カオヤンの森（1）							カマイタチを起こし敵を麻痺させる	○
58.ドライアッド	35	134	26	116	19	無	痛烈な針、万能薬、たかの像	
カオヤンの森（2）、ダータネル海岸（パルテ）							カマイタチを起こし敵を沈黙させる	△
59.マンドラゴラ	51	201	80	161	24	無	テムの根	
ダータネル海岸（2）、大地の傷跡の洞窟							50%の確率で敵を即死させる	△
60.ワライダケ	1	24	16	19	6	無	反発の木の実	
トーデの橋、ノアリスの森							不気味な笑い声で敵を移動不能にする	◎
61.ファンガス	24	102	38	72	15	無	ミント、すごい薬草	
ノアリスの森（2）、ロマストル大河							不気味な笑い声で敵を眠らせる	◎
62.マイコインド	47	174	50	124	24	無	ルウの薬、ラークの紋章	
ノアリスの森（2）、大地の傷跡の洞窟							不気味な笑い声で敵を麻痺させる	○
63.ワイバーン	15	64	50	57	8	風	なし	
カルカド山脈、アストーニ橋（フォレスタモール（2））							敵全体に風属性のダメージを与える	△
64.シュテルネール	27	126	70	103	14	地	万能薬、黄のごふ	
ラマダ山のふもと							敵全体に地属性のダメージを与える	△
65.ヘルカイト	55	272	100	197	25	火	強力火薬	
？？？							全体に火属性のダメージを与える	△
66.ドラグーン	17	79	60	69	10	闇	万能薬、緑のごふ	
ロマ湖畔							敵全体に闇属性のダメージを与える	○
67.ロック	7	28	32	38	7	無	反発の木の実	
コレリア街道							敵を重力ステータスにする	◎
68.クリムゾンロック	13	38	25	49	7	無	痛烈な針	
ノアリスの森、アストーニ橋（2）、ドンゲル岬（1）							敵を沈黙ステータスにする	◎
69.フェニックス	55	146	80	169	20	火	ルウの薬、万能薬、ラークの紋章	
コレリア街道（2）、火山洞（北スラート）							敵を麻痺ステータスにする	○
70.ひくいどり	23	59	90	78	11	火	すごい薬草	
アストーニ橋（2）							巨大な火球を敵に打ちだす	△
71.コカトリス	48	134	30	157	20	無	黄のこふ	
アストーニ橋（2）							複数の鳥が敵の体をつらぬく	△
72.すざく	54	143	120	167	20	火	なし	
火山洞							炎をまとった巨体で敵を攻撃	△
73.ドラゴンフライ	47	145	40	155	29	無	風のフラグメント	
カリオテ洞窟、南の桟橋（2）、火山洞							敵を麻痺ステータスにする	◎

※モンスター名の前の番号は、モンスター図鑑の番号に対応

注：表内の記号について、（1）：DISC 1、（2）：DISC 2、（2'）：アカデミー本部クリア後を表す。（※1）：ギルド仕事101を請けて、アルティマが復活するまでに登場するモンスター。（※2）：ギルド仕事101終了後のこと。（※1）のモンスターは出現しなくなる。（※3）：ギルド仕事98以降のことを示す。（※4）：アカデミービルクリア後からアカデミー本部突入までに出現するモンスターを表す。カード化率の記号は、◎：簡単にカード化できる。○：そこそこカード化しやすい。△：カード化しにくい。▲：非常にカード化しづらい。

74.ハンターフライ	37	129	30	139	28	風	緑のごふ	
ドンゲル岬、南の桟橋（2）							敵を毒ステータスにする	○
75.ボンバーフライ	18	59	15	71	15	闇	風のフラグメント	
南の桟橋							体を爆発させて攻撃	◎
76.ケイブバット	2	15	0	26	5	無	薬草	
滝の洞窟、ノアリスの森（1）							敵のHPを吸い取り、味方のHPを回復	◎
77.バンパイアバット	45	154	60	151	29	風	薬草	
滝の洞窟（2）							敵のHPを吸い取り、味方のHPを回復	◎
78.ポーラーバット	48	161	70	157	22	光	すごい薬草、水のフラグメント	
滝の洞窟（※1）、大地の傷跡の洞窟							敵のHPを吸い取り、味方のHPを回復	◎
79.マスターガーゴイル	49	178	180	202	34	無	なし	
？？？							5ターン敵を麻痺させる	○
80.アビサルガーゴイル	34	97	48	127	21	光	早さのうでわ	
ラマダ山のふもと							1ターン敵を麻痺させる	○
81.クリスタルガーゴイル	35	98	100	129	22	風	守りのうでわ	
ラマダ山のふもと							3ターン敵を麻痺させる	△
82.魔兵士	40	116	110	148	25	無	みんなのリンゴ、闇のフラグメント	
トラーカの廃虚、クタオの迷宮（(※3)）							魔界の住人を召喚し、敵全体に攻撃	◎
83.ゲートキーパー	51	165	200	193	31	風	魔法のリンゴ	
カリオテ洞窟、クタオの迷宮（※3）							魔界の住人を召喚し、敵全体に攻撃	◎
84.ヘルガーディアン	53	169	150	198	32	無	万能薬、復活の薬	
クタオの迷宮							魔界の住人を召喚し、敵全体に攻撃	△
85.ゾンビ	38	259	0	117	21	闇	復活の薬、冒険者のベスト	
みどろ沼							死霊の手が、敵を叩きつぶす	◎
86.コープス	38	259	30	117	21	闇	緑の想い出草、万能薬、タンザナイト	
キスカ湿原（2）、みどろ沼							死霊の手が、敵を叩きつぶす	○
87.グール	51	331	50	145	24	水	万能薬、みんなのリンゴ	
墜落跡の抜け道（2）							死霊の手が、敵を叩きつぶす	△
88.スケルトン	15	51	0	76	12	地	こうてつの剣	
墜落跡の抜け道（1）							体を矢に変化させ敵をつらぬく	◎
89.スカルウォーリア	20	69	0	97	14	水	鉄のよろい	
墜落跡の抜け道（1）、トラーカの廃虚（2）、クタオの迷宮							体を矢に変化させ敵をつらぬく	○
90.スカルナイツ	54	173	100	217	27	火	なし	
クタオの迷宮							体を矢に変化させ敵をつらぬく	○
91.スカルキング	65	229	180	241	28	闇	黒のごふ	
クタオの迷宮							体を矢に変化させ敵をつらぬく	○
92.じばくれい	13	61	0	62	10	水	薬草	
墜落跡の抜け道							敵のHPを吸い取り、味方のHPを回復	◎
93.ファントム	16	66	60	54	10	風	緑の想い出草	
墜落跡の抜け道							敵のHPを吸い取り、味方のHPを回復	○
94.ネザーゴースト	54	216	188	150	22	光	みんなの薬草、タンザナイト	
白骨の森（2'）							敵のHPを吸い取り、味方のHPを回復	◎
95.死の伝令	39	176	180	159	21	無	魔法のリンゴ、すごい魔法のリンゴ	
白骨の森（※4）							杖からだす黒い球体で攻撃	○
96.死神	52	222	240	195	25	闇	すごい魔法のリンゴ、復活の薬	
？？？							巨大なカマで敵を切り裂く	○
97.リッチ	53	226	270	198	25	闇	すごい魔法のリンゴ、復活の薬、リッチの指輪	
白骨の森（2'）								
98.デスロード	62	272	300	229	28	闇	知識の石版、復活の薬、リッチの指輪	
？？？							巨大なカマで敵を切り裂く	△
99.ハニワ	53	12	50	115	96	無	たましいの薬草	
クタオの迷宮（※3）							釣り鐘を落としてダメージを与える	▲
100.ゴーレム	17	94	30	69	19	無	タンザナイト	
墜落跡の抜け道							無数の岩が降り、敵全体にダメージ	○
101.アイアンゴーレム	51	306	50	193	48	地	かたい金属	
ラマダ山のふもと（2）、クタオの迷宮							無数の鉄球が降り、敵全体にダメージ	△
102.クリスタルゴーレム	47	297	90	186	47	光	みんなのリンゴ、光のフラグメント	
クタオの迷宮							無数の水晶が降り、敵全体にダメージ	△
103.マスターゴーレム	53	313	120	198	49	光	光のフラグメント	
クタオの迷宮							無数の黄金が降り、敵全体にダメージ	△
104.からくり人形	41	109	20	122	19	無	反発の木の実、万能薬、マグネティックベルト	
白骨の森（※4）							1ターンの間、敵が移動不能に	○
105.ファニードール	43	124	30	134	21	無	万能薬、すごい魔法のリンゴ、マグネティックベルト	
クタオの迷宮							3ターンの間、敵が移動不能に	○
106.マリオネット	48	131	35	142	22	無	反発の木の実、白のごふ、マグネティックベルト	
クタオの迷宮							5ターンの間、敵が移動不能に	○
107.SA−100	17	63	10	89	17	無	爆弾	
ガレキの滝（北スラート）、巨大戦艦							自爆して敵にダメージを与える	○
108.PA−200	16	53	20	78	15	無	なし	
ガレキの滝、巨大戦艦（2）							両腕の機関銃で敵を攻撃	◎
109.CAA−5	40	135	50	173	29	無	爆弾、軽い金属、かたい金属	
巨大戦艦（2）、アカデミー本部（ラグナーク）							両腕のレーザーで敵全体を攻撃	△
110.リーコン	19	90	0	87	14	無	なし	
巨大戦艦							本体下部の機銃で敵全体を攻撃	△
111.ブラウラー	11	63	0	62	11	無	水のフラグメント	
ガレキの滝、巨大戦艦							本体下部の散弾銃で敵全体を攻撃	○
112.ガンナー	21	93	0	92	15	無	爆弾	
ガレキの滝（2）、巨大戦艦、アカデミー本部							本体下部の銃で敵全体を攻撃	○
113.イントルーダー	49	182	0	153	22	無	爆弾、すごい爆弾、超すごい爆弾	
アカデミー秘密支部（パルテ）、アカデミー本部、巨大戦艦							本体下部の機銃で敵全体を攻撃	△
114.ガントラップ	12	85	0	122	14	無	白くかがやく原石	
ガレキの滝、巨大戦艦、アカデミー本部							敵全体に機銃を乱射する	◎
115.ショットガントラップ	13	85	0	123	14	無	白くかがやく原石	
ガレキの滝、巨大戦艦、アカデミー本部							敵全体にショットガンを乱射する	○
116.キャノントラップ	14	89	0	128	14	無	軽い金属	
ガレキの滝、巨大戦艦、							敵全体にキャノン砲を乱射する	△
117.チークベック	−	−	−	−	−	−	−	
火山洞（※5）							大量の小型チークを出して、敵全体を攻撃	−

CHECK

入手が難しいカードをピックアップ！

ここにピックアップする8体は、出現する場所やタイミングがわかりにくく、カード化が難しいモンスターたちだ。それぞれの解説をしっかりチェックして、確実にカード化しておこう。

NO.011 甲殻虫



入手場所 南スラート・巨大戦艦

巨大戦艦のボス、カオスアームズと一緒に出現するモンスター。ボス戦ではカード化できない。巨大戦艦を出てから、再び中に入ればカード化できるぞ。

NO.022 グリーンドラゴン



入手場所 エテル島・滝の洞窟

ギルド仕事101を請けたあとから、アルティマが復活するまでの短い期間に滝の洞窟で出現する。B2Fのオーガロードが出る部屋に、南側から入ろう。

NO.026 アルティマ



入手場所 滝の洞窟など、各地の洞窟

ギルド仕事101で、6種類のドラゴンをカード化すると出現する。カード化率は最低なので、瀕死の状態にして根気よくカーディッシュを繰り返そう。

NO.095 死の伝令



入手場所 ラグナーク・白骨の森

からくり人形と一緒に出現するモンスター。やはりこのタイミングを逃すと地上ではカード化できないので、忘れずに入手しておこう。

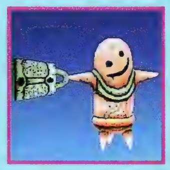
NO.097 リッチ



入手場所 ラグナーク・白骨の森

空中城復活後から、聖櫃が完成するまでの期間に出現するモンスター。ちょうどラグナークを離れて世界を巡っているタイミングなので、見逃しやすい。

NO.099 ハニワ



入手場所 南スラート・クタオの迷宮

クタオの迷宮でのみ出現する超レアなモンスター。イベントで倒しに行くが、それ以降は、通常のモンスターとしてクタオの洞窟に出現するぞ。

NO.104 からくり人形



入手場所 ラグナーク・白骨の森

アカデミー本部に突入する直前のタイミングでのみ、白骨の森に出現する。このタイミングを逃すと、地上ではカード化できないぞ。

NO.117 チークベック



入手場所 火山洞

チークのカードは、ゲーム中では1枚しか手に入らない。非常に強力なカードなので、ここぞというときに使おう。

ITEM&WEAPON

アイテム&ウエポン編

最後はアイテム辞典の完成に不可欠な、アイテム&ウェポン合成のリストを公開だ！

"ちょこと遊ぼっ!"で入手可能なアイテム

ミニゲームで入手できるアイテムは貴重品ばかり。ちょこと遊んで、アイテムをゲットだ！

入手可能なアイテムリスト：魔力の実、バイオレットの実、ロマンシングストーン、デライトヒール、王様の像、謎の鉱石、知識の石板、強力火薬



◀前作のデータをコンバートしていると、発見率がアップ！

カジノの追加景品

カジノの景品は、ホバークラフトを入手したときと、聖櫃が完成したときに追加される。ただし、追加される景品は1回ずつしか交換できず、交換後は景品のリストから消されるぞ。

●ホバークラフト入手後
生命の木の実、魔力の実、超合金の剣、みかわしのナイフ、マグマのヤリ、ピースメーカー、ブラッドワンド、アベンジャー

●空中城突入前
ルーンアーマー、ルーンローブ、ルーンベスト、クラヴィスの本

合成アイテム

合成アイテムの中には「魔法の葉」や「パロの実」など、パラメータがアップするアイテムを素材に使うものも多い。合成アイテムをすべてそろえたいプレイヤーは、これらのアイテムを必要なだけ残しておこう。

種類	合成アイテム	素材			売り値	ATT/DEF	効果
アイテム	万能薬	毒除けの実	痛烈な針	反発の木の実	400	—/—	味方1人の戦闘不能以外のすべてを治す
		ミント	緑の想い出草	ルウの薬			
	みんなの万能薬	万能薬	ラドの試薬	—	1000	—/—	周囲の戦闘不能以外のすべてを治す
	すごい薬草	薬草	テムの根	—	60	—/—	HPを100ポイント回復
	もっとすごい薬草	すごい薬草	テムの根	—	180	—/—	HPを200ポイント回復
	みんなの薬草	すごい薬草	ラドの試薬	—	1600	—/—	周囲のHPを150ポイント回復
	新みんなの薬草	みんなの薬草	テムの根	—	3000	—/—	周囲のHPを全回復
	すごい魔法のリンゴ	魔法のリンゴ	テムの根	—	600	—/—	MPを100ポイント回復
	超すごい魔法のリンゴ	すごい魔法のリンゴ	テムの根	—	1800	—/—	MPを200ポイント回復
	みんなのリンゴ	すごい魔法のリンゴ	ラドの試薬	—	2500	—/—	周囲のMPを150ポイント回復
	新みんなのリンゴ	みんなのリンゴ	テムの根	—	10000	—/—	周囲のMPを全回復
	アンブロシア	生命の木の実	テムの根	—	20000	—/—	HPの最大値が50ポイントアップ
	エリクシールの実	魔力の実	テムの根	—	20000	—/—	MPの最大値が50ポイントアップ
	すごい爆弾	爆弾	ラドの試薬	—	300	—/—	広い範囲にダメージを与える
	超すごい爆弾	すごい爆弾	軽い金属	テムの根	900	—/—	すごく広い範囲にダメージを与える
	最強爆弾	超すごい爆弾	かたい金属	強力火薬	2700	—/—	最高の威力を持つ爆弾
剣	銀の剣	こうてつの剣	白くかがやく原石	—	500	17/—	銀製の剣。お店でも購入可能
	超合金の剣	プラチナの剣	軽い金属	かたい金属	2400	36/—	新素材を合成した強力な剣。SPDも+される
	ルーンの剣	プラチナの剣	謎の鉱石	—	4500	40/—	MAGが＋7される謎の剣
	フランベルジュ	プラチナの剣	火のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	7200	28/—	火の属性を持つ剣。MAGが＋3される
	アイスセイバー	プラチナの剣	水のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	7200	28/—	水の属性を持つ剣。MAGが＋3される
	シルヴァンソード	プラチナの剣	地のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	7200	25/3	地の属性を持つ剣。MAGが＋3される
	ストームセイバー	プラチナの剣	風のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	7200	25/3	風の属性を持つ剣。MAGが＋3される
	レイソード	プラチナの剣	光のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	7200	22/3	光の属性を持つ剣。MAGとSPDが＋3される
	ディアボリックソード	プラチナの剣	闇のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	7200	22/3	闇の属性を持つ剣。MAGとSPDが＋3される
	マジックソード	超合金の剣	魔法の葉	—	8000	45/—	攻撃力も高く、MAGが+20される剣
ナイフ	シルバーナイフ	スチールナイフ	白くかがやく原石	—	600	15/—	銀製のナイフ。SPDが＋2される。お店でも購入可能
	超合金ナイフ	プラチナナイフ	軽い金属	かたい金属	2880	33/—	いろいろな素材を合成したナイフ。SPDが＋4される
	ルーンナイフ	プラチナナイフ	謎の鉱石	—	3840	35/—	魔力を帯びたナイフ。MAGが＋7される
	アサシンナイフ	シルバーナイフ	毒除けの実	かたい金属	6300	17/—	暗殺者がよく使うナイフ。SPDが＋5される
	サイレントダガー	シルバーナイフ	痛烈な針	かたい金属	6300	17/—	サイレントの追加効果を持つナイフ。SPDが＋5される
	グラビティダガー	プラチナナイフ	反発の木の実	テムの根	6900	24/—	攻撃した相手を重力状態にできるナイフ。SPDが＋6される
	眠りのナイフ	クリスタルナイフ	ミント	テムの根	6900	24/—	攻撃した相手を眠りに誘うナイフ。SPDが＋6される
	マインドスマッシャー	クリスタルナイフ	緑の想い出草	知識の石版	7500	30/—	攻撃した相手を混乱させるナイフ。SPDが＋7される
	かげぬい	クリスタルナイフ	やる気ゼリー	知識の石版	7500	30/—	マヒの追加効果を持つナイフ。SPDが＋7される
	パロのナイフ	ルーンダガー	パロの実	—	8800	36/—	素早さが飛躍的にアップする。SPDが+30される
	盗賊のダガー	クリスタルナイフ	パロの実	白くかがやく原石	18000	36/—	ダメージの1/4のHPを奪うナイフ。SPDが+15される
	みかわしのナイフ	プラチナナイフ	パロの実	軽い金属	7800	32/—	SPDが+30され、回避率がアップするナイフ
ヤリ	シルバーサリッサ	こうてつのヤリ	白くかがやく原石	—	540	12/2	銀製のヤリ。お店でも購入可能
	超合金のヤリ	クリスタルのヤリ	軽い金属	かたい金属	2720	32/8	いろいろな素材が組み合わされてできあがったヤリ
	ルーンスピア	プラチナサリッサ	謎の鉱石	—	5400	33/2	魔力を帯びたヤリ。MAGが＋7される
	ミューズのヤリ	プラチナサリッサ	パロの実	—	8200	35/—	素早さが上がり、回避率が上がるヤリ。SPDが+20される
	カーディッシュのヤリ	痛烈な針	ルウの薬	プラチナサリッサ	15300	18/—	カード化率が25%アップする。MAGが＋4される
	ノルのヤリ	カーディッシュのヤリ	ネクタルの実	—	24800	30/—	カード化率が50%アップする。MAGが＋8される
	マグマのヤリ	クリスタルのヤリ	水のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	10000	31/2	火属性と水属性のダメージを減らす。SPDとMAGが＋2される
	ブリザードのヤリ	クリスタルのヤリ	火のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	10000	31/2	水属性と火属性のダメージを減らす。SPDとMAGが＋2される
	ガイアのヤリ	クリスタルのヤリ	風のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	10000	31/2	地属性と風属性のダメージを減らす。SPDとMAGが＋2される
	ハリケーンのヤリ	クリスタルのヤリ	地のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	10000	31/2	風属性と地属性のダメージを減らす。SPDとMAGが＋2される
	聖なるヤリ	クリスタルのヤリ	闇のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	10000	31/2	光属性と闇属性のダメージを減らす。SPDとMAGが＋2される
	黒きヤリ	クリスタルのヤリ	光のフラグメント	すごい魔法のリンゴ	10000	31/2	闇属性と光り属性のダメージを減らす。SPDとMAGが＋2される
銃	アサルトマシンガン	SMG	軽い金属	—	750	21/—	軽量化したサブマシンガン。お店でも購入可能
	チェーンガン	ヘビーマシンガン	軽い金属	かたい金属	3600	34/—	マシンガンの中では最高の攻撃力を持つ銃
	ロケットランチャー	グレネードランチャー	かたい金属	—	4800	35/—	大型ロケット弾を発射する銃
	ピースメーカー	リボルバー	軽い金属	強力火薬	5000	39/—	威力も高く、命中精度の高いハンドガン。SPDが+10される
	ジェノサイダー	ロケットランチャー	すごい爆弾	軽い金属	7000	38/—	遠くの敵をまとめて攻撃できるランチャー
	ショットガン	アサルトマシンガン	軽い金属	強力火薬	9000	30/—	アサルトマシンガンの攻撃力と範囲を改良した銃
	ナイトメア	アサルトマシンガン	強力火薬	—	12000	32/—	最高の技術で作られた世界に数丁しかないショットガン
	ハンターライフル	ピースメーカー	ショットガン	—	15000	34/—	熟練ハンターのみが使いこなせるといわれるライフル。SPDが＋5される
	スナイパーライフル	ハンターライフル	強力火薬	—	18000	38/—	非常に長い射程を持つ。マヒの追加効果も有り。SPDが+10される
	強力ショットガン	ナイトメア	水のフラグメント	地のフラグメント	22000	36/—	未知の力がこめられたショットガン。攻撃範囲は広い
	ラブ&ルナー	スナイパーライフル	謎の鉱石	強力火薬	26000	42/—	OPムービーでシェリルが持っている銃。SPDが+15される
	ストーンガン	最強爆弾	グレネードランチャー	しずめる木の実	—	—/—	イベントでのみ使用。武器としては使用できない
		アイスセイバー	—	—			
杖	超合金ロッド	プラチナロッド	軽い金属	かたい金属	2330	22/—	戦闘時に伸ばすことができる杖。SPDが＋1、MAGが＋4される
	ルーンロッド	プラチナロッド	白くかがやく原石	テムの根	3120	26/—	魔力を増幅させる杖。MAGが＋5される
	ミラージュロッド	プラチナロッド	魔法の葉	パロの実	5000	15/—	SPDが+20、MAGが＋8される杖。回避率が上がる

種類	合成アイテム	素材			売り値	ATT/DEF	効果
杖	フォースロッド	プラチナロッド	魔力の実	魔法の葉	65000	15/—	魔力を大幅に増幅させる杖。MAGが＋16される
	ブラッドワンド	クリスタルロッド	すごい薬草	すごい魔法のリンゴ	8000	17/—	敵に与えたダメージの1/4のHPを回復する。MAGが＋５される
	ドレインワンド	クリスタルロッド	もっとすごい薬草	超すごい魔法のリンゴ	10000	20/—	敵に与えたダメージの1/2のHPを回復。MAGが＋７される
	マジックスティック	魔力の実	ルーンワンド	—	12000	19/—	魔力が上がり、MP消費が3/4になる。MAGが＋10される
	トゥルースティック	魔力の実	マジックスティック	—	14000	21/—	魔力が上がり、MP消費が1/2になる。MAGが＋12される
	ミスティックロッド	超合金のロッド	魔法のリンゴ	知識の石版	19000	16/—	ターンごとにMPが10ポイント回復する。MAGが＋16される
	セイクリッドロッド	ルーンワンド	魔法のリンゴ	知識の石版	24000	18/—	ターンごとにMPが20ポイント回復する。MAGが＋20される
	強力なつえ	プラチナロッド	トゥルースティック	知識の石版	20000	23/—	強力な魔力を宿した杖。MAGが＋30される
大剣	チタンブレード	プラチナブレード	軽い金属	かたい金属	3040	45/—	各種金属から作られた強力な大剣
	ルーンブレード	プラチナブレード	謎の鉱石	—	4480	50/5	精霊の祝福を受けた大剣。SPDが＋５、MAGが＋10される
	アベンジャー	シルバーブレード	パロの実	—	6500	55/—	スピードが上がり、回避率が上昇する。SPDが＋18される
	ガーディアン	シルバーブレード	レコの実	—	7500	55/12	DEFがアップする大剣。戦士の霊が宿っているといわれる
	ブレイズガード	クリスタルブレード	火のフラグメント	—	8500	55/5	火属性のダメージが半減する大剣。剣自体に属性はない
	グラシアルガード	クリスタルブレード	水のフラグメント	—	8500	55/5	水属性のダメージが半減する大剣。剣自体に属性はない
	アースキーパー	クリスタルブレード	地のフラグメント	—	8500	55/5	地属性のダメージが半減する大剣。剣自体に属性はない
	ウインドキーパー	クリスタルブレード	風のフラグメント	—	8500	55/5	風属性のダメージが半減する大剣。剣自体に属性はない
	ライトキーパー	クリスタルブレード	光のフラグメント	—	8500	55/5	光属性のダメージを半減する大剣。剣自体に属性はない
	ダークプロテクター	クリスタルブレード	闇のフラグメント	—	8500	55/5	闇属性のダメージが半減する大剣。剣自体に属性はない
	ライフスティーラー	ブレイズガード ウインドキーパー	グラシアルガード ライトプロテクター	アースキーパー ダークプロテクター	17000	60/—	敵に与えたダメージに等しいHPを奪う
鎧	シルバーメイル	鉄のよろい	白くかがやく原石	—	920	—/13	純銀製のよろい。MAGが＋３される
	ルーンメイル	プラチナメイル	謎の鉱石	—	5200	—/26	魔力がかけられた鎧。MAGとSPDが＋２される
	火のよろい	鉄のよろい	火のフラグメント	知識の石版	8400	—/30	火属性のダメージを減らす鎧。MAGとSPDが＋５される
	水のよろい	鉄のよろい	水のフラグメント	知識の石版	8400	—/30	水属性のダメージを減らす鎧。MAGとSPDが＋５される
	地のよろい	鉄のよろい	地のフラグメント	知識の石版	8400	—/30	地属性のダメージを減らす鎧。MAGとSPDが＋５される
	風のよろい	鉄のよろい	風のフラグメント	知識の石版	8400	—/30	風属性のダメージを減らす鎧。MAGとSPDが＋５される
	光のよろい	鉄のよろい	光のフラグメント	知識の石版	8400	—/30	光属性のダメージを減らす鎧。MAGとSPDが＋５される
	闇のよろい	鉄のよろい	闇のフラグメント	知識の石版	8400	—/30	闇属性のダメージを減らす鎧。MAGとSPDが＋５される
	しんぴのよろい	ルーンアーマー	もっとすごい薬草	知識の石版	11000	—/32	ターンごとにHPが20ポイント回復する鎧
	ゆうしゃのよろい	ルーンアーマー	知識の石版	謎の鉱石	14400	—/34	あらゆるステータス異常を無効化する鎧
	かがやくよろい	プラチナメイル	白くかがやく原石	—	60000	—/10	防御力はそれほどないが、高値で取り引きされている
ローブ	ハンターのマント	毛皮のマント	白くかがやく原石	—	500	—/10	ハンターが好んで使うマント
	ルーンローブ	プラチナのローブ	謎の鉱石	—	4200	—/22	謎の素材で作られたローブ。MAGが＋５される
	火のローブ	プラチナローブ	火のフラグメント	テムの根	7200	—/26	火属性のダメージを減らすローブ。MAGが＋15される
	水のローブ	プラチナローブ	水のフラグメント	テムの根	7200	—/26	水属性のダメージを減らすローブ。MAGが＋15される
	地のローブ	プラチナローブ	地のフラグメント	テムの根	7200	—/26	地属性のダメージを減らすローブ。MAGが＋15される
	風のローブ	プラチナローブ	風のフラグメント	テムの根	7200	—/26	風属性のダメージを減らすローブ。MAGが＋15される
	光のローブ	プラチナローブ	風のフラグメント	テムの根	7200	—/26	光属性のダメージを減らすローブ。MAGが＋15される
	闇のローブ	プラチナローブ	風のフラグメント	テムの根	7200	—/26	闇属性のダメージを減らすローブ。MAGが＋15される
	けんじゃのローブ	火のフラグメント 風のフラグメント	水のフラグメント 光のフラグメント	地のフラグメント 闇のフラグメント	17000	—/22	あらゆる属性のダメージを減らす。MAGが＋12される
	きせきのローブ	プラチナのローブ	もっとすごい薬草	テムの根	24000	—/24	ターンごとにMPが10ポイント回復する。MAGが＋18される
	きょむのローブ	プラチナのローブ	ラドの試薬	知識の石版	13000	—/26	あらゆる属性ダメージを半減させる。MAGが＋６される
ベスト	銀のむねあて	チェインベスト	白くかがやく原石	—	600	—/11	値段のわりには、防御力がある白く輝くベスト
	ルーンベスト	プラチナのむねあて	謎の鉱石	—	4200	—/23	謎の素材で作られたベスト。SPDが＋５される
	火のベスト	プラチナのむねあて	火のフラグメント	軽い金属	7800	—/26	火属性のダメージを減らすベスト。SPDが＋15される
	水のベスト	プラチナのむねあて	水のフラグメント	軽い金属	7800	—/26	水属性のダメージを減らすベスト。SPDが＋15される
	地のベスト	プラチナのむねあて	地のフラグメント	軽い金属	7800	—/26	地属性のダメージを減らすベスト。SPDが＋15される
	風のベスト	プラチナのむねあて	風のフラグメント	軽い金属	7800	—/26	風属性のダメージを減らすベスト。SPDが＋15される
	光のベスト	プラチナのむねあて	光のフラグメント	軽い金属	7800	—/26	光属性のダメージを減らすベスト。SPDが＋15される
	闇のベスト	プラチナのむねあて	闇のフラグメント	軽い金属	7800	—/26	闇属性のダメージを減らすベスト。SPDが＋15される
	トレジャーベスト	プラチナのむねあて	パロの実	謎の鉱石	18000	—/28	得られる経験値が25％アップする
	ラッキーベスト	銀のむねあて	みなぎる果実	知識の石版	34000	—/28	得られる経験値が50％アップする
アクセサリー	炎のまよけ	赤のごふ	火のフラグメント	—	12800	—/—	火属性のダメージを大量に減らす
	氷のまよけ	青のごふ	水のフラグメント	—	12800	—/—	水属性のダメージを大量に減らす
	大地のまよけ	黄のごふ	地のフラグメント	—	12800	—/—	地属性のダメージを大量に減らす
	嵐のまよけ	緑のごふ	風のフラグメント	—	12800	—/—	風属性のダメージを大量に減らす
	光のまよけ	白のごふ	光のフラグメント	—	12800	—/—	光属性のダメージを大量に減らす
	闇のまよけ	黒のごふ	闇のフラグメント	—	12800	—/—	闇属性のダメージを大量に減らす
	フレイムメダリオン	炎のまよけ	知識の石版	—	25600	—/—	炎のまよけがパワーアップしたもの
	ハイドロメダリオン	氷のまよけ	知識の石版	—	25600	—/—	氷のまよけがパワーアップしたもの
	アースメダリオン	大地のまよけ	知識の石版	—	25600	—/—	大地のまよけがパワーアップしたもの
	ウインドメダリオン	嵐のまよけ	知識の石版	—	25600	—/—	嵐のまよけがパワーアップしたもの
	ホーリーメダリオン	光のまよけ	知識の石版	—	25600	—/—	光のまよけがパワーアップしたもの
	アビサルメダリオン	闇のまよけ	知識の石版	—	25600	—/—	闇のまよけがパワーアップしたもの
	フォースアミュレット	炎のまよけ 嵐のまよけ	氷のまよけ 光のまよけ	大地のまよけ 闇のまよけ	50000	—/—	あらゆる属性ダメージを大幅に減らす
	毒よけの指輪	毒よけの実	白くかがやく原石	—	2000	—/—	毒ステータスを完全に防止する
	たかの像	痛烈な針	白くかがやく原石	—	4000	—/—	沈黙ステータスを完全に防止する
	マグネティックベルト	反発の木の実	白くかがやく原石	—	6000	—/—	重量ステータスを完全に防止する
	スリープレスカード	ミント	軽い金属	—	8000	—/—	眠りステータスを完全に防止する
	タンザナイト	緑の想い出草	軽い金属	—	10000	—/—	混乱ステータスを完全に防止する
	アンチヘモジー	やる気ゼリー	かたい金属	—	12000	—/—	ヘモジー化を完全に防止する
	ラークの紋章	ルウの薬	かたい金属	—	14000	—/—	麻痺ステータスを完全に防止する
	クラヴィスの本	万能薬	謎の鉱石	知識の石版	35000	—/—	戦闘不能以外のステータス異常をすべて防止する
	リッチのゆびわ	命のリンゴ 知識の石版	魔法のうでわ —	謎の鉱石 —	13000	—/—	ターンごとにMPが50ポイント回復。ただし、HPが50ポイント減少
	マッスルリング	ちからの実	力のうでわ	テムの根	6000	10/—	攻撃力を増幅するアクセサリー。ATTが＋10される
	アーマーリング	レコの実	守りのうでわ	テムの根	6000	—/10	防御力を増幅するアクセサリー。DEFが＋10される
	スピリットリング	魔法の葉	魔法のうでわ	テムの根	6000	—/—	魔力を増幅するアクセサリー。MAGが＋10される
	スピードリング	パロの実	早さのうでわ	テムの根	6000	—/—	早さを増幅するアクセサリー。SPDが＋10される
	スーパーリング	力のうでわ 早さのうでわ	守りのうでわ 謎の鉱石	魔法のうでわ —	14000	5/5	４つの能力がアップする。ATT、DEF、SPD、MADのそれぞれが＋５される
	戦士のうでわ	マッスルリング	アーマーリング	知識の石版	12000	10/10	戦士に必要な能力がアップする。ATTとDEFが＋10される
	魔道士のうでわ	スピリットリング	スピードリング	知識の石版	12000	0/0	魔道士に必要な能力がアップする。SPDとMAGが＋10される

表の見かた

種類：合成アイテムの分類。なお、ウエポン協会では武器や防具、アイテムが作成可能。アイテム協会は、アクセサリーとアイテムを作成することができる。名前：合成アイテムの名前。赤字のものは、名前を変更することができる。素材：合成アイテムを作るのに必要な素材。売り値：闇市で売られる値段。ATT/DEF：攻撃力/防御力。効果：武器の特徴。

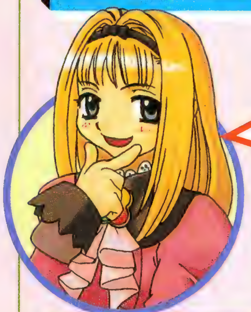
リトルプリンセス マール王国の人形姫2

お待たせの攻略第2弾! クルルの冒険も本格的になる第四幕〜第六幕までをまとめて攻略するぞ。

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア ▶MC（1ブロック）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ということで、早くも攻略2回目です。年末にRPGはたくさん出ました（これからも出ます）が、その中でも『リトプリ』を選んだ人は幸運です。愛とか夢とか希望とかを言葉にするとちょっと恥ずかしいけど、やっぱり泣けちゃうイベントがてんこ盛りのこのゲーム。ぜひ年明けまでにクリアして、優しい気持ちで2000年を迎えちゃってください。解けなかった人は、次号以降の攻略をお楽しみに（笑）。（袋）



第四幕〜第六幕までのクルルちゃんの冒険をバッチリフォローしますわ♥

今回は、クルルの冒険も中盤となる第四幕〜第六幕までをストーリー攻略していくぞ。見逃しやすいポイントや押さえておきたいイベントはコラムで詳しく紹介！ また冒険に役立つ、簡易マップも引き続き掲載しているぞ。さらに、前回も好評だった「仲間になる人形リスト」もP.91にあるので、人形のコンプリートを目指す人は、ぜひ参考にしよう。



▲「お散歩」程度だったクルルの冒険も、いよいよ本格的に。あのマージョリーも登場して波乱の予感が……。

STORY ストーリー編

今回の第四幕〜第六幕では、マップも少し複雑になり、さらに戦闘の難易度などもアップしている。各幕の攻略ポイントをしっかり読んで、忘れ物のないように効率よくクリアしていこう。

マップの見方

このマップは、画面のつながりを簡易的に表したものです。マップ内の記号の意味は以下の通りです。■…建物の中、部屋の中など。■…廊下、道など。スタート…各幕の開始時にクルルが行動可能になるポイント。❶〜…イベント発生ポイントなど。Ⓐ〜…宝箱。♪…ミュージカルイベント発生ポイント。階段マーク…階段。㊛…女神像。Ⓔ〜…エレベータ

第四幕 おてんば姫の旅立ち

海を越えての大冒険

第四幕の前半、ビッグボボ体内では、❶にいるクレアに会えばOK。途中ではあのマージョリー一家のガオとも会うことができる。この幕の後半で迷いやすいのが、ポリャンスキーに会った（P.89の❸）あと、〝ブルーキャットで女の子がさらわれた〟とき。このときは、林道（猫目石採掘場方面）へ行くのが正解。街をうろうろしてもランディはいないぞ。また、四幕の最初では、モンスターを人形にできる確率が大幅にアップする「せくしぃぱんつ」を入手できるので、必要ならクルルに装備させよう。



▲ビックボボ・ミニは経験値が高い。



▲船に乗る前に、森の洋館前に行くと「イラスト4」が入手できる。

! 老犬を連れていこう!

ビッグボボ体内の❷には、なぜか一匹の年老いた犬がいる。この幕では特に何も起こらないが、連れていけばいいことがあるので、忘れず連れて帰るようにしよう。



▲クレアを助けたあと、すぐ帰らずに必ず❷まで行こう。

モンスター

ビックボボ体内	ボボ、ブブ、ベベ、どくカヘル セイレーン、ビックボボ・ミニ
ブルーキャット林道	ナイトメアン、フェアリー、ねむりキノコ まじっくぜりー、ベヒモス、ぷちアース、まるまじろ
大賢者の塔	ナイトメアン、フェアリー、ねむりキノコ まじっくぜりー、ベヒモス、ぷちアース ホワイトウインド、まるまじろ、ニャンシー、バーグ
ブルーキャット	ニャンシー
猫目石採掘場	ベヒモス、ねむりキノコ、ぷちアース、ゴーレム ホワイトウインド、ゼリーメタル、まるまじろ

! 犯人は誰だ!?

誘拐事件の犯人探しのカギとなる「猫目石」。これは、人（犬）の前に立って〝R1〟を押せば、その正体を見抜けるというもの。間違えてもペナルティはないので、会う人すべてに試してもOK。また、酒場（❹）にいるエトワールは犯人のヒントをくれるぞ。



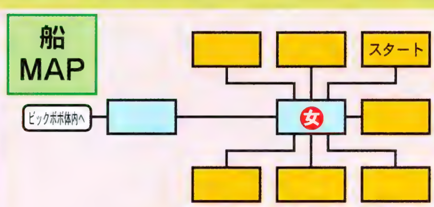
▲犯人は、街の人とは限らない。じつは……。

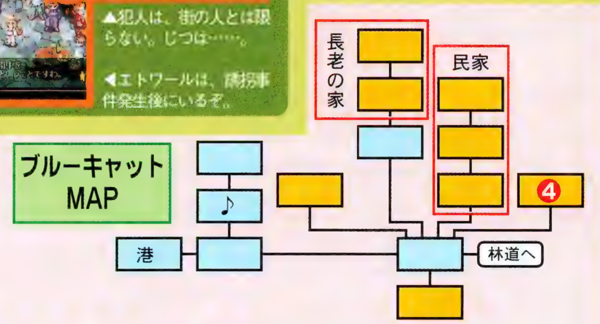


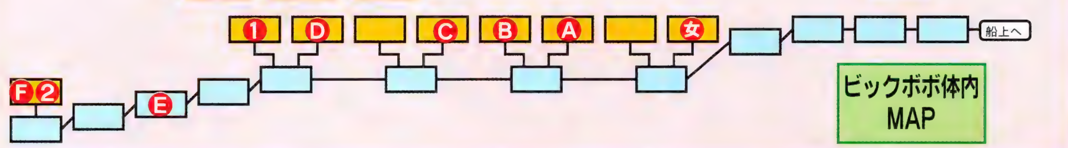
◀エトワールは、誘拐事件発生後にいるぞ。

宝箱

Ⓐミスティックローブ Ⓑアカチウム・7
Ⓒ薬用ボンバー Ⓓホーリーティアラ
Ⓔ1000イノチウム Ⓕエニグマチウム
Ⓖ回復キャンディー Ⓗマッスルボディー
Ⓘ3000イノチウム Ⓙミスティックローブ
Ⓚトンチウム

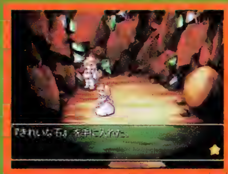






猫目石採掘場へ行こう！

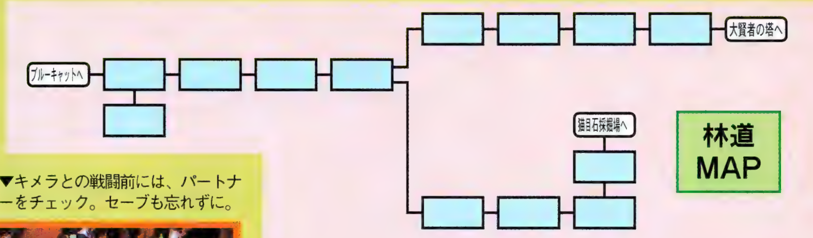
シナリオ進行上、特に行く必要のない猫目石採掘場だが、じつは行っておくといいことが2つある。1つは、⑤～⑪地点の壁を調べると手に入る「きれいな石」。これは、売ると1個 525イノチウムと、けっこうな収入になる。また、⑫にはキメラがおり、勝てばビリーを仲間にすることができる。ただし、このキメラには魔法攻撃しか効かないので注意！

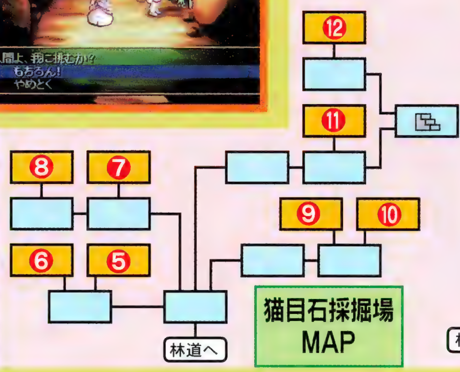


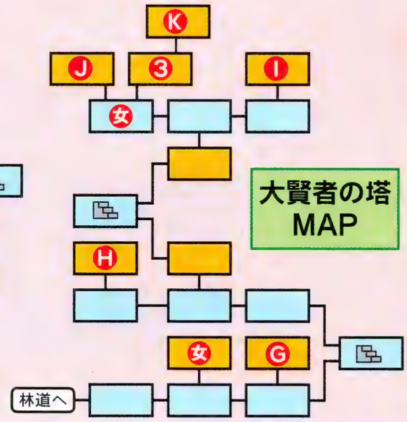
▲壁を調べれば「きれいな石」を入手できる。全部回収しよう。

▼キメラとの戦闘前には、パートナーをチェック。セーブも忘れずに。









「二挺拳銃」のススメ



▲「二挺拳銃」＋「弱・全体攻撃魔法」などの組み合わせもいい。

クレアは、レベル20になると「二挺拳銃」という技を覚える。HP消費が少なめの割には、かなりのダメージを敵全体に与えるので使い勝手がいい。これをメインに使おう。

第五幕 本当の旅立ち

海を越えての大冒険

この第五幕では、まずチェロに会ったあと、マール城の地下でイノチウム灯のスイッチをOFFにし（❶）、「5つの秘宝」を手に入れる（❸）。そしてエトワール邸の地下から、トトカルチョ号のコントロールルームに行けばOK。ちなみに、マール城の地下では、❷の地点でゾルバレフとのボス戦がある。多少はパワーアップしてるので、一応直前でセーブしておこう。また、この幕から不思議の森付近のモンスターが、マール城地下のモンスターと同じになる。覚えておこう。



◀ここからマール城の地下へ行くことができる。



▶エトワール邸地下に行くポイントは、この人形だ。

オレンジ村でコロを仲間に！

第四幕のボボの体内にいた老犬は、前作に登場したコロの生まれ変わり。もし、この老犬を助けていたら、オレンジ村の彼の家（ムスタキの家の手前）に連れていこう。アルフレッドが、お礼に人形のコロをクルルたちにくれるぞ。



◀五幕以降ならいつでもOK。城の地下の前に来よう。

装備をチェックしてみよう

五幕ともなれば、アクセサリーやジュエルなどもかなり集まってきたはず。前回も紹介した「ダブルビンタ」や四幕で手に入る「マッスルボディー」などを効果的に使おう。



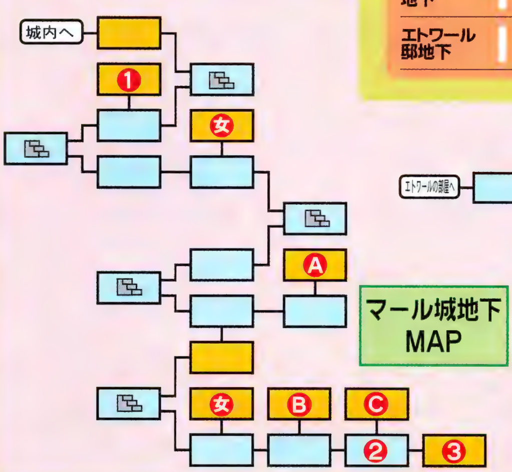
▲「マッスル～」はとくしゅ技をよく使うキャラに装備させるといい。

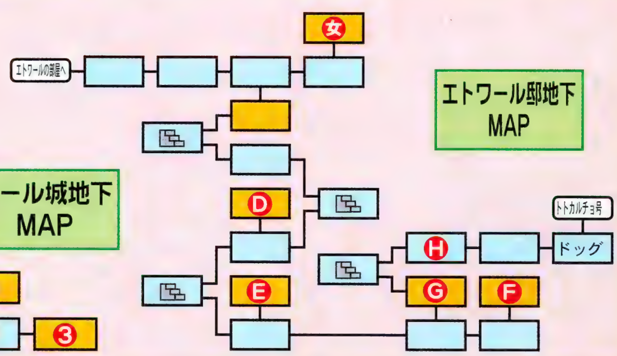
モンスター

不思議の森付近	ホワイトウインド、どくキノコ、アースドラゴン ぷちアース、Boo子
マール城地下	ホワイトウインド、どくキノコ、アースドラゴン ぷちアース、Boo子、近衛兵、ゾルバレフ
エトワール邸地下	アースドラゴン、ぷちアース、Boo子 ゼリフィッシュ、まじっくゼリー

宝箱

- Ⓐてぢから
- Ⓑ400イノチウム
- Ⓒミドチウム・7
- Ⓓアカチウム・7
- Ⓔアイアンクロー
- Ⓕダブルビンタ
- Ⓖ100イノチウム
- Ⓗイラスト8

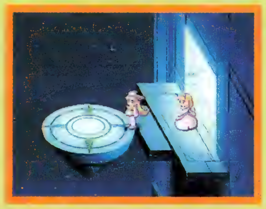




第六幕 ビューティーキャッスル

「悪の華」が全員集合

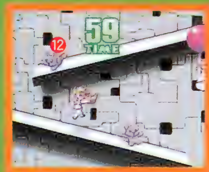
この幕ではボス戦を含むイベント戦闘が多い。まず①でニャンコ戦、②でガオ戦がある。この後ビューティーキャッスルに突入したら、エトワールに話しかけてインフェイルノ500を入手（③）しよう。そして城内では、④でぱっくんドラゴン戦、⑨でニャンコ戦、⑩でバーグ戦、⑪でマージョリー一家戦（2回戦闘があり、1回目は必ず負ける）がある。あとは屋上にたどりつけばクリア。また、部屋の中にいる「美しきバラ」は調べると戦闘になり、勝てばアイテムが手に入る。



◀エレベータは乗っただけで移動する。動く演出がないので、移動したことに気がつきにくい。十分注意しよう。

❗レアアイテムを見逃すな

城内は、シナリオの関係で2度と来ることができない。特に④と⑦にある「イラスト19&18」、⑧の「ニャンコすべり」で手に入る「燃える闘魂」、⑫のアルバトロスはゲットだ。





▲⑫にいるアルバトロスに勝てれば、仲間になってくれるぞ。
◀ミニゲームをクリアできれば、アイテム入手。チャンスは1回だ。

❗クロウディアの出現条件

⑥でクルルたちの前に現れるクロウディアだが、なぜか彼女が出現するのは、"⑤を通って⑥に来たとき" のみ。上側の通路から来たときは出現しないのだ。間違えてしまっても、1度左端まで戻ればOK。



▶必ず⑤から⑥に行くようにしよう。



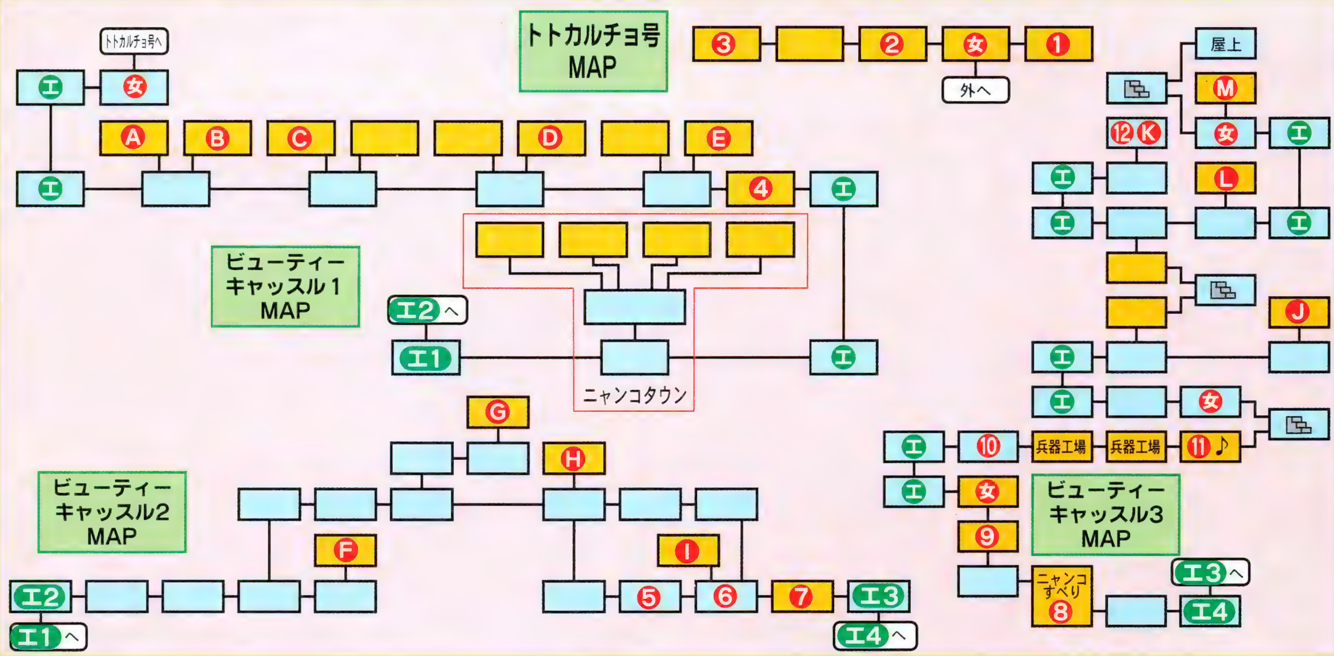
▶このイベントを見ないと、日記が1つ埋まらなくなってしまう。

モンスター

トトカルチョ号	ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、ガオ
ビューティーキャッスル	ぷちアース、ぷちファイヤ、ぷちアイス アースドラゴン、ファイヤドラゴン、アイスドラゴン 美しきバラ、ぱっくんドラゴン ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ ガオ、ミャオクロウディア、マージョリー

宝箱

Ⓐ600イノチウム　Ⓑ精力ボンバー
Ⓒコスモチウム　Ⓓダークチウム
Ⓔブランデー　Ⓕトンチウム
Ⓖアカチウム・10　Ⓗ4500イノチウム
Ⓘニケシューズ　Ⓙ魔の宝玉
Ⓚイラスト16　Ⓛアカチウム・12
Ⓜトロンチウム



CHECK 仲間たちの特性をチェック!



▲3人とも強く、戦闘で活躍してくれるぞ。

前回のクルル&クレアに引き続き、今回はパーティメンバーとなるランディとソニア、チェロの3人のパラメータを紹介しよう。特に第四幕〜第六幕は、3人が入れ替わりで仲間になるので、戦術を組み立てるうえで参考にしよう。なお、表の見方はP.91の人形リストのほうを参照しよう。



ランディ

攻 A	防 A	か D
す C	H B	経 D

ビーストセイヴァー❶
ヘブン・アンド・ヘル⑮
ドラゴンバスター㉚

普段と違い、戦闘では非常に頼りになるランディ。通常攻撃だけでも十分に戦っていけるぞ。回復系の技と組み合わせて、「ヘブン・アンド・ヘル」で一気に攻めるのも◎。



ソニア

攻 A	防 B	か B
す C	H C	経 D

秘技 無影斬❶
ホーリースラッシュ⑮
エクソシストブレイド㉚

さすがに近衛騎士団長だけあってかなり強い。やはり、普段は通常攻撃などをメインに戦い、ボス戦ではとくしゅ技でガンガン攻めていこう。若干、防御力とHPが低いので注意。



チェロ

攻 C	防 C	か B
す B	H C	経 D

いにしえの祈り❶
魔剣あしゅたろす㉚
古代神の怒り㊵

剣を持っているチェロだが、どちらかというと「にんぎょう」による攻撃が得意。ただし、3つのとくしゅ技はどれも使えるものばかりなので、状況に応じて活用していこう。



クルルたちの心強い味方 人形リスト Part 2

今回は、第四〜六幕で仲間にできる22体の人形たちを完全リスト化。キミは何体仲間にできるかな？

表の見方

攻…攻撃力　防…防御力　か…かしこさ　す…すばやさ　H…ＨＰ　経…経験値のことで、各パラメータの成長率（Ａ〜Ｅの５段階で、Ａが一番いい）を表している（※１）。名前横にあるのは属性、名前下にあるのは装備可能キャラ、一番下は修得技（丸付き数字は修得レベル）。

コロ　雷
クルル

攻	B	防	B	か	D
す	A	H	B	経	D

マヒ咆哮❶、電気ショック❿
魅惑の咆哮⓯、衝撃波⓴
闇の咆哮㉟

アルバトロス　炎
クルル　チェロ

攻	B	防	B	か	B
す	C	H	C	経	D

燃えたぎるバズーカ❶
情熱のバズーカ⓯
獄炎のバズーカ㉚

ビリー　炎
クルル

攻	D	防	D	か	A
す	B	H	D	経	D

ファイア❶、メガファイア❽、ファイアボンバー⓬、ブレブハート⓭
メガファイアボンバー⓲、ギガファイア㉕、ギガファイアボンバー㉜

古代兵器　雷
チェロ

攻	B	防	B	か	B
す	B	H	B	経	B

メガサンダー❶、ミラクルバリア⓲
ギガサンダー㉕、ギガヒール㉖
ギガサンダーボンバー㉚
ジェノサイドストライク㊵

まるまじろ　聖
クルル　クレア

攻	C	防	B	か	B
す	C	H	C	経	C

ヒールボンバー❶、メガセイント❽
メガヒール❾、ホスピタ❿、ギガヒール㉕、ギガセイント㉖、ギガヒールボンバー㉜、ギガセイントボンバー㉝

ホワイトウインド　聖
クルル　クレア

攻	C	防	D	か	B
す	B	H	C	経	C

癒しの風❶、グッドモーニング❼、ホスピタ❽、リアル❾、ヒールボンバー⓬、ダイブアタック⓮、メガヒールボンバー⓲、ギガヒールボンバー㉜

まじっくゼリー　魔
クレア　チェロ

攻	D	防	D	か	A
す	C	H	D	経	C

メテオ❶、メガメテオ❽
メガメテオボンバー⓲
ギガメテオ㉕
ギガメテオボンバー㉜、デス㊵

ゼリーメタル　地
クルル　クレア

攻	B	防	A	か	B
す	A	H	D	経	A

メガフラワー❶、ウォール❿
フラワーボンバー⓬、メガフラワーボンバー⓲、ギガフラワー㉕

ナイトメアン　魔
クレア　チェロ

攻	C	防	D	か	C
す	D	H	C	経	C

オヤスミナサイ❶、くっさい息❺
ポイズンボンバー⓯
チャームボンバー⓰

ねむりキノコ　水
クルル　クレア

攻	C	防	D	か	B
す	C	H	D	経	C

眠り胞子❶、自給自足❺
クールダウン❽、メガクールボンバー⓲、ギガクール㉕

ぷちアース　地
クルル　クレア

攻	C	防	D	か	C
す	C	H	D	経	C

ぷちブレス・緑❶
フラワーボンバー⓬
メガフラワーボンバー⓲

ゴーレム　炎
クルル　クレア

攻	C	防	B	か	D
す	D	H	B	経	C

ウォール❶
ストーンショック❶
メガフラワー❽

ボボ　水
クルル　クレア

攻	C	防	D	か	D
す	C	H	C	経	C

自給自足❶
ビッグウェーブ❶

ブブ　炎
クルル　クレア

攻	D	防	E	か	C
す	C	H	C	経	C

燃える水❶
ファイアウェーブ❶

べべ　雷
クレア　チェロ

攻	C	防	D	か	C
す	C	H	C	経	C

サンダーウェーブ❶
衝撃波⓴

セイレーン　雷
クレア　チェロ

攻	C	防	D	か	B
す	D	H	C	経	C

サンダーボンバー❶
ミラクルバリア⓴

ベヒモス　魔
クレア　チェロ

攻	C	防	C	か	C
す	C	H	C	経	C

暴飲暴食❶、ギガメテオ㉕
デス㉟

どくキノコ　風
クレア　チェロ

攻	C	防	E	か	C
す	D	H	D	経	D

どく胞子❶、どくパンチ❶

Boo子　地
クルル　クレア

攻	C	防	D	か	C
す	B	H	D	経	D

フラワー❶、ウォール❶

ファイヤドラゴン　炎
クルル　クレア

攻	B	防	C	か	B
す	C	H	B	経	B

ブレス❶、ファイアブレス㉕

アースドラゴン　地
クルル　クレア

攻	B	防	C	か	B
す	C	H	B	経	B

ブレス❶、フラワーブレス㉕

アイスドラゴン　水
クルル　クレア

攻	B	防	C	か	B
す	C	H	B	経	B

ブレス❶、クールブレス㉕



クルルの情報コーナー　リトプリver. 第8回

さぁ、今回もスペースは狭いけど、パワー全開で情報を紹介しちゃうよ。それとカレンダー付きポストカード（１月用）のプレゼントがＰ.163のプレゼントコーナーで行われているので欲しい人は応募してね。

1 イラストハガキ

イラストを紹介できるのもあとわずかだから、どんどん送ってきてね。



▶宮城県　日下まりもさん…お父さまとお母さまは、とっても仲よし♥



◀愛知県　遠山隼さん…チェロとの出会いは最悪だったんだけどね。人生いろいろ（笑）。

2 『リトプリ』本情報

ＤＰＳから出る『リトプリ』本のタイトルは、ズバリ「リトルプリンセス　マール王国の人形姫２　クルルのひみつ日記」なんだって。発売は１月予定で、大きさはＡＢ判（つまりＤＰＳと同じサイズってこと）。詳しいことはまだ秘密だけど、描きおろし＆超レアなイラストもあるんだから。楽しみに待っててね！



▶攻略本じゃないけど、攻略もバッチリフォロー。

3 ハガキ募集

このコーナーでは、『リトプリ』ファンのみんなからのイラストハガキを大募集中！　自分のお気に入りのキャラを描いてバンバン送ってね。それと『リトプリ』をプレイした感想、意見がある人も遠慮せずにハガキに書いて送っちゃおう。もしかしたら、キミの意見が次回作（？）に反映されるかもしれないよ。あて先は下の住所まで。みんなよろしくね！

あて先　〒101-8305　（株）メディアワークス　DPS「クルルの情報コーナー」係

※１）経験値は人形（仲間）にした場合はレベルの上がりやすさを表し、Ｅが一番上がりやすい。敵の場合は経験値の入る量を表し、Ａが一番たくさんの経験値が入る。

レジェンド オブ ドラグーン

高い戦略性を持つ戦闘でプレイヤーを引き込む『LOD』。まずは、第２章序盤までを攻略だ。

発売中 RPG	▶¥6,800（CD4枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、PS（9ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『LOD』最大のポイントは、やはりアディショナル。これがうまく決められるか、決められないかで、戦闘にかかる時間がかなり変わってくる。パーティキャラは序盤でも２～３種類くらいのアディショナルを覚えるんだけど、すべてのレベルを上げようなんて思わないで、自分が一番成功させやすいアディショナルを徹底的に使い込むのがいい。ちなみに、今回の攻略範囲ではダートの「ボルケイノ」が一番使えます。（平田）

第2章「重力崩壊の谷」までのイベントを完全フォロー

今回の攻略では、冒頭のダートの旅立ちから、第2章の序盤にあたる「重力崩壊の谷」までをフォロー。とりあえず、戦闘がそれほどきつくない第1章の間に、タイミングを覚えて主力となるアディショナルを強化しておこう。下記の基礎知識を確認したら、イベントチャート部で紹介している、モンスターの攻撃特性とアディショナルの使い分けにも注目。アディショナルの入力が苦手でも、戦略さえしっかりしていれば戦闘を乗りきることは可能だ。

戦闘基礎知識

戦闘で覚えておきたいのが、火と水、風と土などの反属性の組み合わせ。魔法や、アイテムなどは敵と反対の属性のものを使用すれば、大きな効果が得られる。攻撃力のない序盤は特に注目しよう。

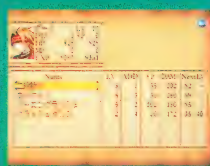
▼敵の属性は、ウインドウの色の違いでわかる。



▲反属性に注目して、アイテムを効率よく使おう。

アディショナルを強化しよう

特定のアディショナルを使い続けていると、ダメージの上限やドラグーンに変身するために必要な獲得SPが増えていく。SPが多いほど、早く変身できるようになるぞ。



◀獲得SPか、最大ダメージか、使い分けよう。

ドラグーン変身について

ドラグーンに変身すると、魔法が使えるようになるほか、通常攻撃のダメージが大きくなる。また、ＳＰを獲得することでドラグーンレベルが上がっていくのだ。



◀「D' LV」が高いほど、変身が持続する。

ストーリー&イベントチャート

今回の攻略範囲、第１章～第２章の序盤までの各攻略ポイントを、イベントチャートをメインに解説していくぞ。アイテムの取り残しなど、ないようにしよう!!

イベントチャート

ここでは、プレイヤーがするべき主な行動の流れを表しているぞ。

1 セレスの村
サンドラ兵と小隊長を倒したら、ダートの師匠から戦闘のレクチャーを受けておこう。お墓で「スターダスト」の入手も忘れずに。

2 森
入口付近の商人に話しかければ、アイテムの購入ができるほか、属性について教えてくれるぞ。所持金に余裕があれば回復薬を買おう。

3 ヘルライナ監獄❶
ラヴィッツと合流したら、シェーナの牢の鍵を入手し、シェーナを救出。ボス戦の前に、直前にいる商人のところで装備を整えよう。

4 草原
大木を切り倒して橋をかけたら、草原出口の一家と会話してから、鍾乳洞へ。必要なら、小屋に戻って体力を回復させておこう。

5 鍾乳洞
消費アイテムを取りつつ鍾乳洞の奥へ。岩ホタルの付近で十分レベルアップしよう。ボスの、ウロボロス戦の前にセーブを忘れずに。

1 セレスの村

サンドラ兵との戦闘は、アディショナルに不慣れでも容易に勝つことができる。続く小隊長との戦闘では、サンドラ兵を倒したら、小隊長はアイテムで決着をつけてしまおう。そのあと、ひと通り村人と話したらスターダストを入手して森へ。



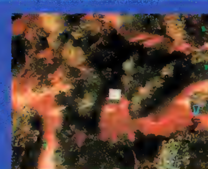
▲回復アイテムは今後のために温存しよう。



◀墓地の木の根もとにはスターダストがある。

2 森

細い道で区切られ、見えている宝箱を取るのもひと苦労。中はバーンナウトか20GPなので無視してもかまわない。



◀画面右、一番上の道に入るとここに出るぞ。

POINT

アイテムを行商人から買う

森に入ってすぐの所にいる商人は、アイテムを売ってくれるほか、アイテムの使用法や、属性について教えてくれるのだ。



3 ヘルライナ監獄

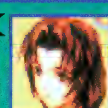
わき道は多いが、正しい道は１本。入口から入ったら、ホールを右手に回り込んで階段を上り、昇降機のあるテラスへ。監獄最上階、左の部屋で「シェーナの牢の鍵」を入手し、右側の建物に入り、牢獄からシェーナを救出。





▲▼まず上の写真の階段を上り、さらに昇降機で監獄最上階へ。

NEW FACE シェーナ



アディショナルは使用できないがドラグーンになれば唯一回復魔法が使用できる。属性は光。

NEW FACE ラヴィッツ



アディショナルを数多く覚えるので、防御面を強化して、序盤の主戦力にしよう。属性は風。

BOSS! フリューゲル

属性：土　HP：125

監視兵、上級監視兵を２人順番に呼び出して戦闘に参加させる。フリューゲルには通常攻撃よりもアイテム攻撃のほうがダメージが大きいぞ。



◀呼び出されたザコから倒すのが鉄則。

P.93へ

レジェンド オブ ドラグーン

4 草原

ベールに向かうには川を渡る必要があるが、その場合の手順は右の通り。なお、斧を入手する小屋では体力の回復もできるので、小屋の周辺で経験値を稼いでもいいだろう。



▶まず小屋の先まで行って、橋に使う木を確認する。



◀木を確認してから小屋に戻ると、斧を拾えるように。



▶木を切り倒したあと、川まで戻ってくると、流れてきた木が橋になる。

6 王都ベール

酒場で酒を買っておくと、インデルス城地下の船に乗ることができ、アイテムが回収できる。街では、ラヴィッツの自宅を訪れておくこと。





▲城には、階段の向こう側にも入口があるので注意!!
◀噴水下のドランに酒を渡すと、ここに出られるぞ。

7 インデルス城

行かなくてはならないのはアルバート王のところと、写真のハシゴを降りた地下水路。

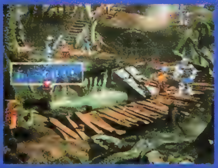


▶アルバートの部屋の右の階段から降りてくるとココだ。

9 湿地帯

宝箱をすべてGet!!

入ってすぐの分岐路で右に行くと、第7砦防衛のイベントに。ここでは、戦闘前の選択肢で退却を選ぶと、最初からやり直しになってしまうぞ。

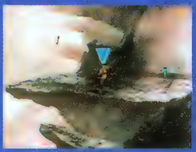


◀第7砦では、闘神の護符などが手に入るぞ。

10 ヴィルード火山

火属性の敵ばかり現れるので、ダートを主力に戦えば、通常の戦闘で困ることはない。途中にある宝箱では火属性の敵に効果的なスピアフロストも入手できるので、ロックハーケンとの対決で活用しよう。ロックハーケンは、ダバスを救出したすぐ先（写真の位置）で出現するぞ。



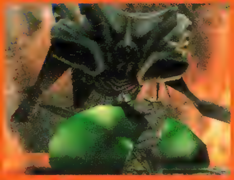


▲この位置でロックハーケンと戦闘に。奥の岩の先っぽにいるのがダバスだ。

BOSS! ヴァラージ

属性:無 HP:450

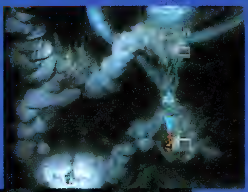
頭、腕、体に攻撃することができるが、狙うのは頭のみ。気絶や気力低下の全体攻撃を使ってくるので、回復アイテムも多めに用意。



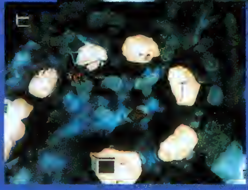
◀腕は倒しても無限に再生してしまうぞ。

5 鍾乳洞

ボスまでの道はほぼ一本道。途中の急流を下って宝箱を取るところでは、分岐に差しかかる前から✚キーを押しておくのがポイント。また、飛び石にいる魔物は捕まえるとポイズンガードの入った宝箱を落としてくれるのだ。ウロボロス戦に備えて、必ず手に入れよう。



▶最初の分岐で右、続いて下を押せばここに来る。



◀魔物が外側の飛び石に移ったら内側を通って…。

BOSS! ウロボロス

属性:土 HP:350

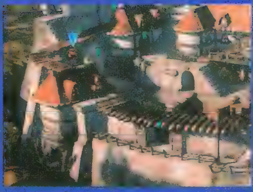
パーティ全体への毒攻撃が強力。ポイゾンガードを装備したキャラをメインに、残り2人は回復に専念。長期戦になってしまうがこれが確実だ。



◀この状態では、シェーナの攻撃以外当たらない。

8 ホークス

司令部に行ったあとは、町を見て廻るついでにスターダストの入手と、宿で体力の回復をしておこう。司令部に戻り、見張り交代のイベントになったら特殊兵、コンゴールとの戦闘に備えて、セーブするのも忘れずに。



▶司令部の左の階段を上り、正面の入口に入ればここに。

BOSS! サンドラ特殊兵

属性:闇 HP:350

HPが減ってくると、「分身」する。分身後は本体以外への攻撃はまったく無効。しかも敵の攻撃は分身の分もくるので注意しよう。



◀全体攻撃のアイテムを使えば、分身は見破れる。

BOSS! コンゴール

属性:土 HP:320

アディショナルに失敗すると、必ず反撃される。また、HPがかなり多いので、回復薬を十分用意して、長期戦に持ち込むのがいいだろう。



◀武器を捨てたあとは、全体攻撃をしてくるぞ。

POINT ダバスを助けてアイテム売買

途中で助けることになるダバスは、ロアンに店を持つ商人。ここで彼を助け、「ダバスのぴかぴか袋」をもらっておけばポケステで「モグ～ルダバス」をプレイすることができる。レアアイテムをゲットしよう。



▶ロアンの街で再会することになるぞ。

BOSS! ロックハーケン

属性:火 HP:800

火属性の攻撃に強いダートを主力に戦う。スピアフロストで攻撃する場合には、魔力の高いシェーナやロゼに使用させよう。



◀全体攻撃を多用してくるので、体力には注意。

---

6 王都ベール
ベールではまずインデルス城に行き、その後にラヴィッツの家へ。街の入口でマーテルに遭遇したら、物知り爺さんの家にも行くこと。

7 インデルス城
アルバート王と会見したら、城内をくまなく探索して、スターダストと宝箱を入手。地下水路の鍵を開けることも忘れないように。

8 ホークス
まず司令部に行き、続いて町を探索し、宝箱とスターダストを入手。司令部に戻って見張りを引き受けると、サンドラ兵との戦いに。

9 湿地帯
入ってすぐの分岐路で右に行くと、第7砦防衛のイベントに。砦の奥では闘神の護符を手に入れることができるのだ。

10 ヴィルード火山
セーブポイントの先、飛び石のマップでヴァラージとの対決イベントが発生。ダバス救出後には、ロックハーケンとの対決も待つ。

P.94へ

POINT「スターダスト」って何だ？

下のリストは、今回の攻略範囲内にあるスターダストの場所。マーテルに渡せばアイテムと交換してくれるぞ。



入手場所リスト

【セレスの村】墓地の木の根
【王都ベール】街の井戸／武器屋の槍が置いてある場所／民家の食器棚／小舟で行ける隠し部屋の突き当たり
【インデルス城】１階奥のカマド／２階左上の楽器の並べられている場所
【ホークスの町】民家の暖炉／司令部内の左側。がらくたが並べてある付近
【湿地帯】第７砦内、ベッドの横にあるカマド
【商業都市ロアン】商人ギルド内、本棚を調べて入る隠し通路の先のカマド／ダバスの店、階段の踊り場にある鎧の中／アリーナ前、左側のカゴ／門の右脇にある壺
【帝都カザス】入口近くのタル／2階のごみごみしたところ／武器屋の横のカベ／突き当たり奥の本棚／入口付近のタル／左に伸びる通路にあるタル
【王都フレッツ】教会の手前にある、２階に上がることのできる建物の洗濯物の下／売り物の望遠鏡の中／教会の左下の棚の上／教会の廊下の右端のがらくたの中／武器屋の入口付近、武器の刺さった箱の中
【ツインキャッスル】入口の右側にある像／星占いの部屋の中のオブジェ
【花の都ドナウ】街に入ってすぐ、左側の泉の中／民家の流し台の中

レジェンド オブ ドラグーン

11 竜の巣

竜の巣に転落後は、スイッチとなる植物をつぶして、道をふさぐ植物を排除。巣の最深部でフェルブランド、グラハムと対決。

12 商業都市ロアン❶

シェーナを助けるための情報は、ダバスの店に行けば入手できる。アリーナへの通りで水を入れるビンを手に入れ、竜の巣へ。

13 竜の巣

泉で水を汲んだら、竜の巣に来てすぐの、シェーナを休ませた場所へ。奥にある奇妙な植物に水をかければ、先に進めるようになる。

14 シャーリー神殿

3階の文字盤の答えは「325」。最上階へ続く階段の石像を、金は前向き、銀は左向きに。その後、ドレイクと対決。

15 商業都市ロアン❷

シェーナ回復後、武闘大会に出場し、決勝まで戦う。終了後、町の入口でベール陥落イベント発生。ハッシェルが仲間に。

16 ヘルライナ監獄❷

ジャンゴと対決後、フリューゲルと決戦。フリューゲルを倒すとロイドのイベントが発生して、自動的にセレスの村へ。

17 セレス

地下室でアルバートとの会話後、パーティの全メンバーに話しかけると会話イベント発生。アルバートがパーティに加わる。

18 カザス

セレスから森を抜けて、ヘルライナ西のカザスへ。新セルディオ党への入党試験をクリア後、ブラックキャッスルへの潜入。

P.95へ

POINT 敵の攻撃パターンは体力残量で変化する

敵は体力が減少すると強力な攻撃を使う。そのため倒しそこねた敵に反撃をくらうと、攻撃が強力になったぶん、余計にダメージを受けることになる。カーソルが黄色になった時点で味方の攻撃順番を調節（防御などで順番を遅らせる）して、3人連続で攻撃すれば、反撃を受けることなく仕留められるだろう。

▼カーソルの色が黄色や赤になると、より強力な攻撃を使ってくる。



11 竜の巣

クモの巣状の部分から巣穴に落ちたら、スイッチになる植物を片っ端から潰して、グラハムが待つ部屋への道を開こう。巣穴最深部にある泉では、何度でもHP、MPを全回復できるぞ。



▲泉でHP、MPを回復できるので、ここでレベルアップをしておこう。

BOSS! フェルブランド

属性：風　HP：600

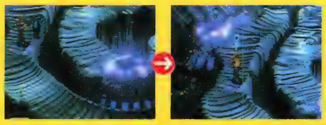
フェルブランドは攻撃力アップの特殊能力を多用するので、手に負えなくなる前に集中攻撃で倒そう。土系のアイテムや魔法が有効だ。



◀ステータス異常を引き起こす攻撃には要注意！

POINT 行く手をはばむ植物は？

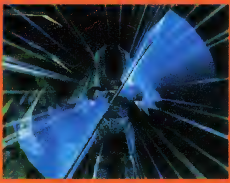
写真左の植物に触れると、右の植物がしおれて先に進めるようになるのだ。



BOSS! グラハム

属性：風　HP：500

全体魔法を使ってくるので、仲間全員の残り体力に注意。反属性である石つぶてを持っているなら、魔力の高いロゼに使用させると効果が絶大。



◀石つぶては頼れる武器。フェルブランドにも有効。

14 シャーリー神殿

神殿の最上階にたどりつくためには、2つの謎を解かなくてはならない（謎の答えは右のコラム参照）。銀の石像がある広場には、回復ポイントがある。ドレイクに勝つにはレベルが11程度必要。それ以下の場合はここでレベルアップしておこう。

POINT シャーリー神殿の仕掛けを解くには？

文字盤の数字は、神殿上部の宝箱を開けたときに乗せられるトロッコで入手。石像の向きは、神殿内のどこかにある、答えを示す2体の石像から入手。

▼画面右の階段を上り、そこにある宝箱を調べるとトロッコに乗せられ……。





▲遺跡に入ってすぐ、右側の入口を抜けた奥にヒントがあるぞ。

BOSS! ドレイク

属性：風　HP：1500

炸裂玉や、針金といったトラップで攻撃（防御）してくる。ドレイク本体より先にこのトラップを全体攻撃で破壊するようにしよう。



◀炸裂玉のダメージは100以上！

BOSS! シャーリー

属性：光　HP：800

シャーリーの出す10の質問に答えることで、戦闘を終わらせることができる。うっかり、攻撃して倒してしまわないように注意!!



◀攻撃さえしなければ、間違えても大丈夫だ。

15 商業都市ロアン❷

グラハムを倒したあと、毒気に倒れたシェーナを医者に見せるために訪れるのが、このロアン。その時点ではドラゴニ草を求めて、ダバスの店を訪ねることに。シェーナ回復後には、この街にあるアリーナに行き、武闘大会に出場することになる。大会でのライバルの特徴は、右の表を参照。

NEW FACE ハッシェル

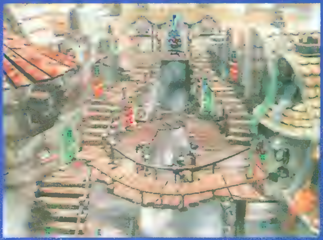


熟練の武道家。アディショナルの種類こそ少ないが、強力な攻撃が多く頼りになる。属性は雷。

POINT 武闘大会を制覇しよう

武闘大会では決勝まで残り、ロイドの攻撃に3回以上耐えてから負けることでイベントが発生。優勝はのがしてしまう。

対戦者	戦闘のコツ
ゴルガガ	最初に毒を使ってくるので、体の清めを持っておきたい。無属性
セルフィス	体力減少でパワーアップ。アディショナルの反撃率が高い。火属性
ダンドン	「かかってきな！」のあとに取る構えの間は攻撃しないこと。土属性
アトロウ	急所を3カ所まで攻撃されたらひたすら防御すること。闇属性
ロイド	3回攻撃して、「頃合いか……」のセリフまでひたすら防御。無属性



▲正面一番奥の扉が宿屋。セーブポイントもこの宿屋にあるので迷ったらここを起点にしよう。

アトラクションでアイテムGet!!

武闘大会終了後は、アリーナ外周のさまざまなアトラクションでミニゲームを楽しめる。好成績でアイテムをゲットだ！

▼チケットさえ購入すれば、ミニゲームには何度でも挑戦することができる。



16 ヘルライナ監獄

フリューゲルとの決戦の前に、ジャンゴとの戦いが待つ。宝箱から入手できる「におい袋」を使えば、3ターンほどジャンゴを眠らせることができるので、そのスキに体力を回復して態勢を立て直すのもいい。（ジャンゴ　属性：土 HP：1600）

BOSS! ガフタス　ロドリゲス　フリューゲル

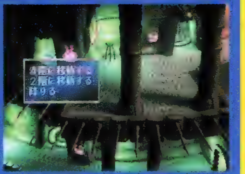
ガフタス　属性：闇 HP：700
ロドリゲス　属性：風 HP：500
フリューゲル　属性：土 HP：1400



ガフタスをほうっておくと、混乱の単体攻撃を連発してくるので、ガフタスから倒すのがベター。ロドリゲスは、攻撃力は高いが特殊能力がないので、放置してフリューゲルを倒し、戦闘を終了させてしまうのも一つの戦法だ。

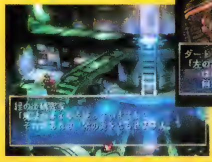
19 ブラックキャッスル

城内に侵入したら、すぐに右の扉へ。ここにいる2人の研究家がくれる「紫の炎」は、ブラックキャッスル内のエレベーターを使用するために必要なアイテム。これを手に入れたら、次はドウェルの王座への鍵である、3色の石を集めにいこう。


▲2階と3階の両方に炎を灯していないと4階へは行けない。

POINT ドウェルの王座を目指す!!

3色の石は、それぞれ地下ゴミ処理場、城の入口左のエレベーターの先、城の入口正面エレベーター先の大隊長の部屋に行けば入手できる。


▼ここで紫の炎を手に入れておこう。


▲集めた石は、この場所の石版に。

BOSS! 武装コンゴール

属性：土　HP：1500

以前とは比べ物にならないほど強力。アルバートのドラグーン変身で、反属性の風のフィールドに持ち込んで、全力で当たろう。


◀アルバートを攻撃役にし、残り2人は回復役に。

BOSS! ドウェル

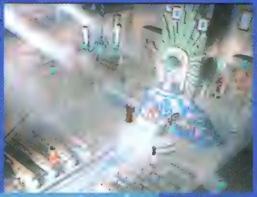
属性：雷　HP：1000

ドラグーン化したドウェルの力は圧倒的。雷属性の攻撃に強いハッシェルを起用し、あとはこまめなドラグーン化で防御力アップを。


◀バリアを張られている間は、攻撃してもムダ。

20 フレッツ

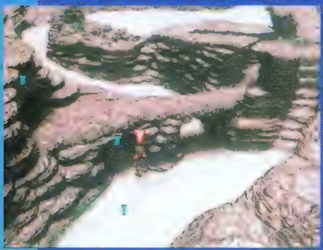
まずは街の奥、城の前の広場で発生するエミル姫のイベントをチェック。そのあとは酒場でフェスターについての話を聞いて、隣にあるフェスター家へ。フェスターと別れたら、町の入口左にある、ネロの家で話を聞こう。




◀教会の祭壇の裏に行くには左側、プラネタリウムの前から回り込む。フェスターの家は写真（左）のココ。

21 荒れ地

フレッツからドナウへ向かう途中の荒れ地では、ゲーリッヒ盗賊団のマッピ&手下たちとの戦闘が発生。盗賊だけに俊敏で、攻撃力もそこそこあるが、ドラグーン変身を惜しまず使えば、たいして苦労もせずに倒せる。しかし、降参したフリをしたマッピによって、ダートのドラグーンスピリットは奪われてしまう。


▲この入口を入ると右上にある、宝箱（画面外にある）を取ることができる。

BOSS! マッピ

属性：闇　HP：800

マッピも手下も、攻撃力はそこそこのものを持っている。ゆえに完全に油断していい相手でもないが、普通に戦えばまず勝てる。


◀ドラグーン変身を使えば、苦もなく倒せる相手。

22 花の都ドナウ

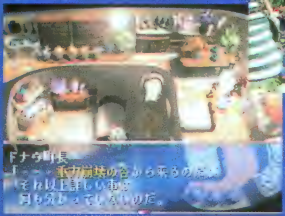
ドナウに着いたら、まずは入口のすぐ右にある家へ。この家のケイトから手紙を受け取ったら、次は町長の家へ向かう。ここで発生するイベントでは、マッピが身を寄せるゲーリッヒ盗賊団の手がかりがつかめる。町長からの依頼を受け、家の外に出ると……。

NEW FACE メル



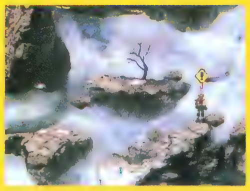
仲間にした時点では、特に見るべき能力はない。しばらくは戦闘には参加させないでおこう。


▲選択肢は出るものの、どちらを選んでも結果は同じ。


◀荒れ地を西に行ったところが「重力崩壊の谷」らしいぞ。

POINT 谷の重力を見極める!

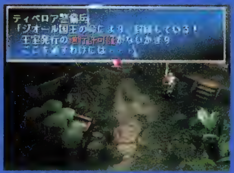
谷のマップを移動する際には、画面をまたいで出現する足場の存在に注意。また、足場を逆転させる光をうまく使えば、それまでは行けなかった場所にも行けるようになるということも頭に叩き込んでおこう。


▲ダートの目の前の足場に乗ると、上の画面まで移動することができるぞ。


◀天地が逆さになった状態では、飛び石に乗る位置も普段とは逆。これを利用して先へ。

25 重力崩壊の谷

この谷に足を踏み入れるには国王の許可が必要なので、ドナウのあとは一度フレッツに戻って、ツインキャッスルに行くことになる。無事に許可をもらったら、いよいよゲーリッヒ盗賊団の追跡だ。


▲重力崩壊の谷に入るためには、通行許可証が必要。

BOSS! ヴァラージ(完全体)

属性：無　HP：2500

完全体といっても、基本的には以前ヴィルード火山で戦ったヴァラージと変わらない。やはり手足への攻撃は無意味なので、頭を狙え。


◀狙いは頭。強力なビーム攻撃だけは要注意だ。

---

19 ブラックキャッスル
まず紫の炎を、続いてドウェルの王座への鍵となる3 色の石を集める。すべてが集まったら、女神像の扉を開き、ドウェルの部屋へ。

20 フレッツ
ツインキャッスル前の広場でエミル姫のイベントを見たら、酒場、フェスター家、ネロの家（ネロの話を聞く）の順に移動。

21 荒れ地
荒れ地の途中に現れる、ゲーリッヒ盗賊団のマッピ&手下と戦闘。このときに、ダートはドラグーンスピリッツを奪われてしまう。

22 花の都ドナウ
入口のすぐ右にあるケイトの家で手紙を受け取ったら、町長の家へ。盗賊団追跡を引き受けて家を出ると、メルのイベントが発生。

第1章終了

ドウェルを倒したこの時点で、セルディオの争乱はとりあえずおさまり、第1章は終了。ここから、ダートたちはロイドを追うことに。

23 フレッツ
重力崩壊の谷へ向かうための準備を整える。重力崩壊の谷に入るとしばらく店はないので、回復アイテムを多めに買っておこう。

24 ツインキャッスル
ドナウで町長に会い、メルが仲間になっている状態で王様に会いに行けば、重力崩壊の谷へ入るための通行許可証がもらえる。

25 重力崩壊の谷
谷の最深部にたどり着くと、完全体のヴァラージが出現。戦闘に勝利し、ゲーリッヒ盗賊団の本拠地へ。

POINT 2章でのベストパーティは？

効率よく戦闘をこなしていきたいなら、ロゼとハッシェルに脇を固めてもらうのがオススメ。ただし、この時点ではまだハッシェルのドラグーンレベルが低いために、変身してもあまり活躍を期待できない点が痛い。先を急がないなら、荒れ地あたりで戦闘を重ね、アルバートやメルのアディショナルを鍛えたのちにパーティに組み込む、というのもおもしろい。

▼ハッシェルの代わりにアルバートを育てても、戦力は同じ。



KOUDELKA クーデルカ

上級者にも役立つ攻略チャート＆各種データ付きでゲーム序盤を一気に攻略!!

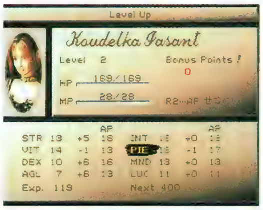
12|16 RPG ▶¥6,800 ▶サクノス／SNK ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

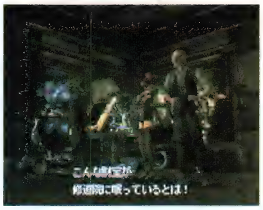
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのスゴイところは、リアルに表現されたモンスターの数々。とくに、ゲーム序盤で登場するバグズ（ゴキ●リ）を見たときは、あまりのリアルさに思わず寒気が……。気が付くと周り見回す自分がいたりして（笑）。思い出すたびにカサカサッと足音が聞こえそうで心臓に悪いです。グラフィックの質が高いのは実に良いことと思うのですが、リアルすぎるのも問題のような……。個人的にはそう思うのですが、どうでしょう？ （小岩）

チャート＆データリストでゲーム序盤を徹底サポート!!

中世ヨーロッパを連想させる独特の世界観と、S・RPG要素が盛り込まれた戦闘システムが魅力のRPG『クーデルカ』。今回の攻略では、「オープニング～DISC2の序盤」までのチャートを公開するぞ。さらに、モンスターデータや出現モンスターリストなど、プレイに役立つ情報も満載！ これらを参考に、どんどんゲームを進めていこう。


▲戦闘の難度が高いので、積極的にレベルや武器＆魔法の熟練度を上げよう。

▼攻略チャートさえ見れば迷わずにゲームを進められるぞ。


攻略チャート

各チャートでは場所名を表記し、イベントのフラグを中心に注意ポイントを解説している。また、各部屋に落ちているアイテムも掲載しているので、要チェックだ！

ゲームスタート

▼

穀物倉庫 ワーウルフとのイベント戦闘に勝利し、扉の前にいるエドワードに話しかける。会話後、エドワードが仲間になるので、扉を抜けてワラ置き場へ行こう。

▼

ワラ置き場 ●リステル

▼

梯子通路 ●ピストルの弾

▼

寝室 ●地図 ●修道院の地図

▼

階段廊下 右の写真の位置にある絵画を調べると、ダークが手に入る。序盤では重宝するので、ぜひ入手しよう。
●ダーク



▼

老夫婦の部屋 階段を下りて、手前側の部屋に入るとイベントが発生。このとき、老夫婦からピストルの弾をもらえる。



▼

厨房 ●ナイフ ●チーズ

▼

水場 ●万能薬

▼

鍛冶場 ●リステル ●ハンマー ●パイプ

▼

ハーブ園 奥へ進むとプランターとの戦闘に突入する。戦闘終了後、倒れている男（ジェームズ）に話しかけるとイベントが発生。会話後、ジェームズが仲間になってくれる。


◀泉を調べるとセーブ、回復が可能。

プランター			
HP	1156	MP	28
弱点	火		

▼

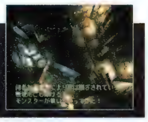
オグデンの物置 ●リステル

▼

鶏舎 ●ピストルの弾

→

渡り廊下（2F） ジェームズが仲間にいるとイベント発生。その後、奥にある扉を調べるとイベント戦闘へ突入する。



▼

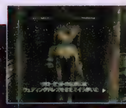
通路（2F） 通路の1番奥へ進むとムービーが挿入される。これを見ていないと赤い部屋でのイベントが起きないぞ。ムービーを見たら通路左側にある雑居房へ行こう。

▼

雑居房 部屋にあるナンバー式ロックの木箱は、「7038」と入力すれば開けることができ、番人の日誌を入手できる。 ●リステル●番人の日誌

▼

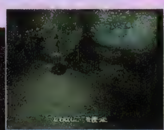
赤い部屋 イベント発生後、右側にあるクローゼットを開けると、イベント戦闘に突入。戦闘後にもう1度クローゼットを調べれば、なわばしごが手に入るぞ。
●なわばしご


◀調べるまえに体勢を整えること。

花嫁ミイラ			
HP	1225	MP	62
弱点	風		

▼

通路（2F） なわばしごを入手したら通路の奥を調べよう。自動的になわばしごが使われ、その場所を調べると1Fの通路へ行くことが可能。



▼

通路（1F） 通路の左側にある扉を抜けると懺会所へ。また、奥の死体を2回調べると、それぞれアイテムが手に入る。
●ピストルの弾●ドライフーズ



▼

懺会所 祭壇に上がるとイベント戦闘に突入。敵は3体出現し、それぞれ光属性の攻撃を吸収するで注意しよう。弱点はないので、正攻法で1体ずつ倒していこう。この戦闘に勝利すれば落とし穴の部屋の扉が開き、先へ進めるようになるぞ。また、祭壇の奥を調べてみると、雑居房にある木箱のロックナンバーが"7038"だとわかる。
●赤いガラス片


◀3人の集中攻撃で一気に倒そう!


▶ここが第2のセーブポイントだ。

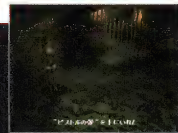
→

落とし穴の部屋 部屋の中央へ進むとムービーが挿入され、一行は地下牢へ。なお、この時点で、元の場所へは戻れなくなるので、アイテムの取り逃しに注意！



▼

地下牢 まずは、部屋の左側に進んで死体を調べてみよう。その後、鉄格子を調べてみるとイベントが発生し、貴族の霊と戦闘することになる。この戦闘に勝利すると部屋の左側に穴ができて、拷問部屋へ行けるようになるぞ。
●ピストルの弾


▲ここを調べるとピストルの弾が手に入る。

貴族の霊			
HP	1225	MP	44
弱点	なし		

▼

拷問部屋 ●メイス ●フィスト

▼

地下通用口 死体が持つ"緑のカギ"を入手するには、あるアイテムが必要。この時点で入手すると無敵の中ボスと戦うことになるので、無視してしまおう。



▼

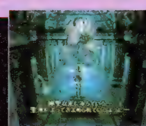
地下通路（宿房側） ●ウィスキー

▼

地下通路（硫酸タンク側） ●ライフルの弾

▼

地下聖母の泉 この部屋は、地下通路（硫酸タンク側）の左隅から入ることができ、部屋の中央へ進むとイベント戦闘に突入。戦闘に勝利すると、宝物庫側の地下通路の奥にある扉が開くようになるぞ。


◀第3のセーブポイントはココ。

マッドフライ			
HP	3025	MP	168
弱点	土		

▼

地下通路（宝物庫側） 一見するとわからないが、マップ中央の右隅の辺りにピストルの弾が落ちている。絶対に拾っておこう。
●ピストルの弾



▼

地下倉庫 マップ上方にある扉を開けるには"赤いカギ"が必要だ。まずは、左側の扉から通路に出て、赤いカギを探しにいこう。
●ボウガン ●ボウガンの矢



モンスターリスト&出現場所2つのデータを公開

ここでは、今回の範囲で登場するモンスターのデータと出現場所リストを公開するぞ。右の表で敵が落とすアイテムを、下の表でお目当てのアイテムを落とすモンスターがどの場所に出現するのかをチェックしよう。このゲームではショップが存在しないため、アイテムのほとんどが敵から入手することになる。どんどん敵を倒して、強力な武器や回復アイテムをたくさん集めることを心がけてゲームを進めていこう！



▲防具は希少なので、必ず入手しておきたい。



◀手強い敵がいる部屋は急いで駆け抜けよう。

CHECK! マップごとに出現するモンスターが決まっている！

このゲームでは、部屋ごとに出現するモンスターとその組み合わせが4パターン存在する（例外もアリ）。各部屋の出現モンスターのパターンは下の表にまとめているので、ぜひ参考にしよう！



◀敵の出現場所をチェックして、お目当てのアイテムを入手しよう。

表の見方

モンスターデータは左から「モンスター名」、「各パラメータの数値」、「落とすアイテム」を示します。また、場所別出現モンスターリストは、左から「マップの階層」、「場所名」、「出現モンスターの組み合わせ」を示します。なお、（）内の数値は、モンスターのレベルを示しています。

モンスターデータ

モンスター名	LV	HP	MP	STR	VIT	AGL	DEX	PIE	MND	INT	LUC	落とすアイテム
アーマードA	5	289	19	15	17	7	13	14	11	9	12	Lメイル
アーマードB	20	1369	32	27	37	16	24	18	19	17	18	Cメイル
椅子の悪霊A	5	225	14	12	15	12	12	12	3	3	7	※1
椅子の悪霊B	30	5776	52	43	76	25	25	23	8	8	12	※2
インバースA	5	361	19	16	19	16	12	14	10	9	15	アクス
インバースB	20	1156	32	26	34	28	20	18	16	15	21	タバール、Bアクス
男の死霊A	10	576	10	18	24	7	13	10	7	7	8	※1
女の死霊A	10	361	16	14	19	12	12	13	7	11	8	※1
貴族の霊B	20	1156	48	28	34	37	25	22	22	21	24	Lソード
黒猫	20	729	90	15	27	18	17	30	19	21	20	キャッツアイ
ゴーストA	5	361	19	9	19	9	7	14	10	10	11	Wソードシミター
サックA	5	196	16	12	14	19	8	13	3	3	7	※1
サックB	20	841	28	18	29	42	13	17	6	6	10	※2
シャドウA	5	256	19	12	16	13	10	14	14	15	14	ラグ
シャドウB	20	1089	44	15	33	22	15	21	23	24	20	スーツ
シャームA	5	196	19	12	14	9	8	14	10	10	11	ウィスキー
シャームB	20	676	48	17	26	15	13	22	16	16	14	ウィスキー
ジョーカーA	5	196	28	13	14	11	9	17	8	11	12	ナイフ
ジョーカーB	20	784	57	24	28	22	14	24	13	17	18	ダガー、ダーク
死霊犬A	10	576	22	18	24	29	17	15	11	12	17	ウィスキー
死霊犬B	20	1156	32	25	34	38	25	18	15	16	21	ガラハッドソード
スケルトンA	10	729	14	16	27	16	14	12	10	9	12	レイピア、Sソード
タマコスA	17	576	115	14	24	20	14	34	19	14	19	ミトン、Sパタ
チコンA	17	529	78	14	23	17	16	28	19	16	19	ブローチ
テーブルの悪霊A	5	225	12	14	15	9	9	11	3	3	7	※1
バグズA	5	225	16	12	15	13	9	13	3	3	7	※1
バグズB	20	1024	36	20	32	30	14	19	6	6	10	※2
ビューアーA	17	625	48	7	25	10	6	22	18	13	9	※2
ビーズA	10	361	19	16	19	15	12	14	11	13	15	ランバー
フェイスバードA	5	196	22	4	14	12	3	15	9	10	7	※1
フェイスバードB	20	784	48	8	28	23	6	22	17	19	9	※2
ブリックテールA	17	729	28	18	27	27	13	17	15	14	33	フィスト
ブルートA	17	529	40	18	23	23	6	20	20	20	9	※1
ヘッドレスA	5	361	16	16	19	15	14	13	9	7	15	スピア
ヘッドレスB	20	1156	28	31	34	27	21	17	15	14	21	Pスピア、ランサー
本棚の悪霊A	10	529	14	15	23	12	15	12	4	4	8	※1
本棚の悪霊B	30	5576	52	43	76	25	25	23	8	8	12	※2
レイヴァンA	30	1024	28	29	32	38	20	17	11	11	12	※1
レフトハンドA	5	196	16	13	14	9	8	13	7	8	7	※1

※1：パン、チーズ、ドライフーズ、ポーション、ハイポーション、ロマの実、リステル、ハイリステル、毒消し、万能薬、ウィスキー、ピストルの弾　※2：※1にライフルの弾、ショットガンの弾、ボウガンの矢が加わります。

※敵一体を倒したときに落とすアイテムは、表内に書かれたいずれかの品です。

場所別モンスターリスト

	場所名	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4
2F	ワラ置き場	サックA（5）、バグズA（5）	バグズA（5）×2	アーマードA（5）	インバースA（5）
	梯子通路	サックA（5）、バグズA（5）	バグズA（5）×2	シャドウA（5）	インバースA（5）
	階段廊下	パペットA（5）、シャームA（5）	シャドウA（5）	アーマードA（5）	サックA（5）、バグズA（5）
	物置通路	パペットA（5）、シャームA（5）	シャドウA（5）	インバースA（5）	サックA（5）、バグズA（5）
	鶏舎	シャドウA（5）	アーマードA（5）	破裂体A（5）	ヘッドレスA（5）
1F	階段廊下	パペットA（5）、シャームA（5）	シャドウA（5）	インバースA（5）	サックA（5）、バグズA（5）
	厨房	サックA（5）、バグズA（5）	バグズA（5）×2	シャームA（5）	テーブルの悪霊A（5）、椅子の悪霊A（5）
	鍛冶場	バグズA（5）×2	ゴーストA（5）	フェイスバードA（5）×3	レフトハンドA（5）×3
	水場	バグズA（5）×2	シャームA（5）×3	ゴーストA（5）	レフトハンドA（5）×3
	居間	パペットB（25）、椅子の悪霊A（25）	ジョーカーB（25）、椅子の悪霊A（25）	テーブルの悪霊A（25）、椅子の悪霊A（25）	黒猫（25）
	オグデンの物置	パペットB（25）、椅子の悪霊A（25）	ジョーカーB（25）、椅子の悪霊A（25）	アーマードB（25）、シャームB（25）	黒猫（25）
3F	寝室	サックA（5）、バグズA（5）	バグズA（5）×2	ジョーカーA（5）、椅子の悪霊A（5）	テーブルの悪霊A（5）、椅子の悪霊A（5）
牢獄B1F	地下牢	破裂体A（15）	ヘッドレスA（15）	死霊犬A（15）	インバースA（15）
	拷問室	破裂体A（15）	ヘッドレスA（15）	死霊犬A（15）	インバースA（15）
	地下通用口	ヘッドレスA（15）、ブルートA（15）	破裂体A（15）×2	レイヴァンA（15）×2、フェイスバードA（15）	レフトハンドA（15）×3
	地下階段通路	死霊犬A（30）	インバースA（30）	ヘッドレスA（30）、ブルートA（30）	フェイスバードA（30）×3
牢獄1F	廊下	ビーズA（10）、レフトハンドA（10）	女の死霊A（10）、レフトハンドA（10）	スケルトンA（10）、レフトハンドA（10）	死霊犬A（10）
	落とし穴の部屋	椅子の悪霊A（10）×3	パペットA（10）、椅子の悪霊A（10）	ジョーカーA（10）、椅子の悪霊A（10）	インバースA（10）
	シャルロッテ特別牢	椅子の悪霊B（30）、本棚の悪霊B（30）	――――――	―――――	―――――
	通路	破裂体B（30）、ヘッドレスB（30）	破裂体B（30）×2	フェイスバードB（30）×3	死霊犬B（30）
牢獄2F	廊下	男の死霊A（10）、レフトハンドA（10）	女の死霊A（10）、レフトハンドA（10）	スケルトンA（10）、レフトハンドA（10）	死霊犬A（10）
	雑居房	男の死霊A（10）、レフトハンドA（10）	ビーズA（10）、レフトハンドA（10）	スケルトンA（10）、レフトハンドA（10）	死霊犬A（10）
	赤い部屋	椅子の悪霊A（10）×3	本棚の悪霊A（10）、椅子の悪霊A（10）	破裂体A（10）	レフトハンドA（10）×3
	渡り廊下	シャームA（5）×3	フェイスバードA（5）×3	レフトハンドA（5）×3	ヘッドレスA（5）、アーマードA（5）
地下通路	地下通路（牢獄側）	スケルトンA（17）、レフトハンドA（17）	チコンA（17）	タマコスA（17）	アイボールA（17）、ビューアーA（17）
	地下通路（硫酸タンク）	チコンA（17）	タマコスA（17）	アイボールA（17）、ビューアーA（17）	ブリックテールA（17）、ビーズA（17）
	地下通路（宝物庫側）	ブリックテールA（17）、アイボールA（17）	チコンA（17）、ブルートA（17）	ゴーストA（17）×2、ビューアーA（17）	スケルトンA（17）、レフトハンドA（17）
	地下倉庫	貴族の霊B（20）	ヘッドレスB（20）	ジョーカーB（20）、フェイスバードB（20）	ジョーカーB（20）、シャームB（20）

蒼魔灯

ゲーム内容とシステムが洗練されて、ますます楽しいトラップACT第3弾『蒼魔灯』。充実したトラップライフを送るべく、本作をバッチリ攻略だ!

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶テクモ ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このシリーズは、1作目の『刻命館』から記事を担当させていただいているのですが、いつも自分の中にある黒い部分を認識させられて困っちゃいます（苦笑）。友人にも熱烈なファンがいて、「あそこはやっぱ鉄球で押しつぶすだろ」、「いやいや、串刺しがベストだね」などと、たまに危険な会話を交わすのも楽しいのです。（が）

トラップのテクニックを磨いて苛酷な戦いを生き抜こう!!

前作『影牢』のシステムをベースに、ゲームをより楽しくする新要素が豊富に追加されている『蒼魔灯』。トラップや仕掛けの効果を自由に試せるフリートレーニングや、一新されたトラップの作成システムなど、これらの新要素をしっかり把握することが攻略の第1歩だ。そこで今回の攻略記事では、苛酷なトラップバトルを制するための知識とテクニックを伝授！ 早くも壮絶なドラマが展開する前半のシナリオも、バッチリ攻略するぞ。『蒼魔灯』に登場する敵キャラの種類は、前作以上に豊富。攻撃方法やトラップの回避能力も、ますます多彩になっている。この攻略記事を参考にトラップのテクニックを磨こう。

生き抜くために～インターミッション編～

[1・必要なトラップから優先的に開発しよう]

下で解説しているように、トラップはプレイヤーの戦い方に適したものから作るのが基本。新しいベースサークルかエンブレムが手に入ったら、組み合わせをひと通り試して、自分にとって実用性の高いトラップが開発できないかをチェックしよう。作成したトラップは、フリートレーニングで効果と性能を確認するのがベストだぞ。

確実にダメージを与えて倒すなら

ブラストボム系やペンデュラム系など、威力が高く複数の敵を巻き込めるトラップは、敵との間合いをとって確実にダメージを与える戦法に適している。ただし、プレイヤーを巻き込む危険も大きいので、注意して使うこと。

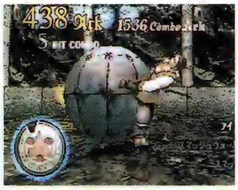


◀作成時に可能な限りレベルを上げ、威力を高めよう。巻き込まれないように注意。

おすすめトラップ	ペンデュラム系
メガロック系	ブラストボム系

コンボ重視で戦うなら

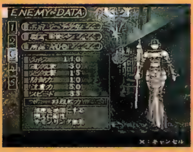
常にトラップコンボを意識して戦うなら、拘束の効果や、強制移動の効果があるトラップを重点的に開発しよう。敵を拘束するトラップは、レベルが高いほど拘束時間が伸びる。いきなり最高のレベル4で作成するのが理想だ。

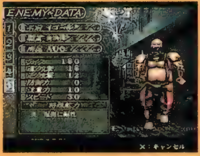


◀ArkとDreakを多く稼ぎたいなら、積極的にトラップコンボを狙え！

おすすめトラップ	プッシュウォール系
ベアトラップ系	カビン系

[2・戦う前に敵の特徴をチェック!!]

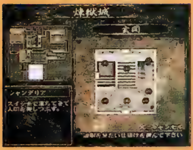


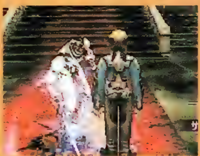


▲▶敵のデータを念入りに調べて、誰を優先して倒すか、どのトラップで攻撃するかなどの作戦を立てよう。

インターミッションでは必ず、次に登場する敵キャラのパラメータと特徴を確認すること。特に、トラップの回避率を示す「注意力」のパラメータは要チェックだぞ。また、敵の中には特定のトラップを無効化したり、プレイヤーをステータス異常に陥れたりなど、特殊能力を持つ者もいる。戦う前に敵の特殊能力がわかっていれば、対策も立てやすいのだ。

[3・バトルステージの構造を把握しよう]





▲▶バトルステージが変わったら、まずは内部を探索。ぶっつけ本番だと思うように戦えないぞ。

トラップバトルを始める前に、戦闘の舞台になるバトルステージの構造をつかんでおくのも大事なことだ。フリートレーニングでバトルステージを探索して、どの部屋に敵を誘い込めば有利に戦えるか、敵の追跡を振り切るにはどう逃げればいいかを、あらかじめ頭に入れておこう。ついでにトラップコンボの組み立てなども実験できるので、一石二鳥だ。

生き抜くために～トラップバトル編～

[1・部屋の仕掛けを有効に活用せよ!]

バトルステージに設置された数多くの仕掛けは、うまく利用すればトラップに劣らぬ有効な武器になる。それぞれの仕掛けの効果をしっかり把握して、トラップコンボに組み込んだり、複数の敵をまとめて倒したりと、効果的に活用しよう。ただし、プレイヤーもダメージを受ける諸刃の剣でもあるので、うかつに近寄らないこと。

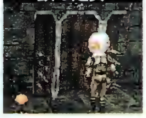
設置タイプ

常に作動していて、接触した者にダメージを与える仕掛け。トラップコンボに組み込みやすい。

回転ノコギリ



鉄の処女

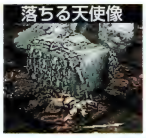


◀強制移動の効果があるトラップで、叩きつけるか押しつけるのが基本的な使い方。

スイッチタイプ

スイッチを入れると作動する仕掛け。使い捨てのものは威力が高く、いざという場面での切り札になる。

落ちる天使像



すべる階段



◀ほとんどのものが1度しか使えず、トラップコンボに組み込むのは難しい。単発で使おう。

特殊タイプ

トラップで衝撃を与えるなど、特殊な条件で動く仕掛け。うまく使えば、トラップコンボにも組み込める。

水 路



油タル

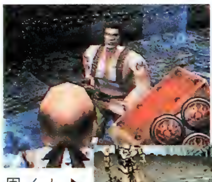


◀電気の属性を持つトラップで通電する水路など、意外な利用法がある仕掛けも。

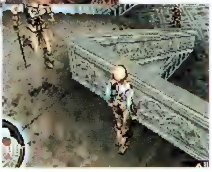
[2・特殊な操作とアクションを駆使しよう]

敵の動きを常に確認

敵がトラップの効果範囲に入った瞬間を逃さないよう、同じ部屋にいる敵の動きには、L2ボタンやR2ボタンの視点移動を使って常に目を光らせよう。敵がほかの部屋にいるときも、キャンプモードでこまめに位置を確認だ。



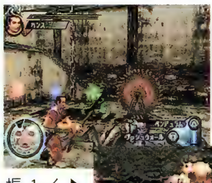
◀敵を捕捉するR2ボタンの視点移動は、敵の位置を確認するのに便利。



▶L2ボタンを押しながら視点を高く移動させれば、周囲を見渡せる。

アクションでピンチ脱出!

敵の中には飛び道具や魔法を撃ってきたり、いきなり背後から襲ってきたりと、プレイヤーの不意を突いて攻撃する者もいる。それらの攻撃には、振り向きや左右のローリングを使って素早く対処するのだ。



◀不意を突かれたら、とっさにローリングを使うクセをつけよう。



▶背後から襲ってくる敵には、L1+R1ボタンで振り向いて対処だ。

戦いの果てに待つものは…？　序盤の第7話までを攻略!!

ここで攻略する第1話〜第7話は、全体のストーリーから見ればまだまだ序盤。とはいえ、楽に戦えるのは第2話までだ。第3話以降は本格的に刺客を送り込まれて、戦いは厳しくなっていくぞ。シナリオごとの攻略アドバイスと侵入者リストを参考に自分なりの戦略を立てて、強敵との戦いを勝ち抜いていこう！

リストの見方　侵入者のデータは、❶名前、❷職業、❸ライフ、❹遠／攻撃力、❺近／攻撃力、❻防御力、❼注意力、❽スピード、となっている。遠／攻撃のパラメータが0ではない敵は、飛び道具か魔法を使って攻撃してくるので注意しよう。

❶	❷	❸	❹	❺	❻	❼	❽

第1話・悲劇への脱出



棒立ちのゴードンを倒すとジェイドが登場、そこからが本番だ。ベアトラップで拘束して2つのトラップを叩き込み、鉄の処女に放り込もう。

侵入者リスト　ゴードンは動かないので問題ない。さっさと倒そう。まっすぐプレイヤーを追ってくるジェイドは格好のカモ、確実にトラップを当てて倒そう。

ゴードン	拷問士	30	0	21	0	0	30
ジェイド	戦士	70	0	18	8	0	30

第2話・アレンダル



同時にハンスとエレナの相手をするのは少しつらい。ベアトラップでどちらかを足止めして2人を引き離し、1人ずつ料理するのが得策だ。

侵入者リスト　エレナはまれに、遠くから石を投げてくる。あまり背中を見せないほうがいいぞ。ハンスも意外と攻撃のリーチが長いので、適度に間合いを取って戦おう。

ハンス	村男	70	0	9	0	0	30
エレナ	村女	60	0	6	0	0	35

第3話・古城での遭遇



ジーナとウォルフが合流する前にどちらかを倒せれば、戦いが楽になるぞ。このシナリオをクリアすると、トラップの作成が可能になるのだ。

侵入者リスト　注意力とスピードの数値が高く、ナイフの連続攻撃があるジーナは手強い相手。一方のウォルフは攻撃力が高いが、簡単にトラップにかかるので倒しやすい。

ジーナ	盗賊	60	0	9	2	45	52
ウォルフ	戦士	90	0	21	8	35	38

第4話・異変



クリスティーナはトラップを当てると撤退する。強力な魔法を使う強敵なので、軽くダメージを与えて追い払うのもひとつの手だ。

侵入者リスト　クリスティーナはもちろん、地震でプレイヤーの足を止めるパワーファイターのジェガードも、結構な強敵だ。同時に2人を相手にするのは避けよう。

クリスティーナ	首領	180	24	12	15	55	55
ジェガード	巨人兵	200	0	30	5	0	30

第5話・傷ついた珠



1番手のシルヴィアとレスフィーナを倒すと、イベントを挟んでアレスとラディッツが乗り込んでくる。どちらのコンビも最初は一緒に行動しているので、城内を逃げ回って敵が分散するのを待とう。そして、1人ずつ片づけるのだ。

侵入者リスト　それぞれひとクセある難敵ばかりだが、中でも回復魔法と氷の魔法を使いこなすレスフィーナが厄介だ。氷の魔法を受けると、しばらく動けなくなるぞ。

シルヴィア	女戦士	80	0	12	8	40	48
レスフィーナ	白魔導師	100	12	9	10	45	38
ラディッツ	狩人	70	6	9	10	50	45
アレス	格闘家	100	0	18	10	70	48

第6話・マルコ



最初に息の根を止めたいのが、魔術師のオズボーン。離れた場所から電撃の魔法で攻撃してくる彼は、ガルシアやガーネットと組んで行動されるとかなり邪魔な相手だ。戦闘開始直後は単独で動いているので、ガルシアと合流する前に倒してしまおう。

侵入者リスト　オズボーン以外で要注意なのは、盗賊のガーネット。他の2人は注意力が低く、仕留めるのはたやすいぞ。ミラードは、ダメージを与えると撤退する。

ガルシア	騎士	80	0	21	15	35	38
オズボーン	魔術師	70	18	18	8	25	30
ガーネット	盗賊	80	0	9	10	45	52
ミラード	戦士	90	0	24	15	40	42

第7話・凶戦士



レイヴンとライザが目前まで迫った状況で、戦闘が始まる。すぐに部屋を出て、受刑の部屋などの戦いやすい場所に逃げ込もう。そこで迎撃体勢を整えて、1人ずつ敵を倒していくのだ。同時に2人の敵に襲われたら、無理せず逃げて反撃のチャンスを待とう。

侵入者リスト　5人の強者が次々と乗り込んでくる。その中で特に要注意なのは、闇使いのジュデッカだ。暗闇の魔法を使われたら、魔法が解けるまで逃げ回るしかないぞ。

レイヴン	戦士	100	0	24	12	35	42
ライザ	レンジャー	100	12	15	5	60	55
ジュデッカ	闇使い	140	30	15	10	50	35
ローレンツ	拳法家	100	9	18	8	70	45
イゴール	炎法師	180	18	12	0	10	30

バトルステージ❶:牢獄

スタート地点の地下牢には鉄の処女があり、4ヒット以上のコンボを狙える。釣り天井がある処刑牢でも戦えるが、地下牢のほうがやりやすいぞ。

バトルステージ❷:工房

一気に決着をつけるなら倉庫、トラップコンボを狙うなら作業部屋がいい。倉庫では落ちる柱の仕掛けを使って、2人同時に葬り去ることも可能。

バトルステージ❸:煉獄城

いよいよ激しくなる戦いを予感させる、本格的なバトルステージ。豊富に用意された部屋には多彩な仕掛けが設置されていて、トラップコンボの組み立てや、仕掛けを活用した戦い方のバリエーションは格段に広がるぞ。第7話まで、ここで戦うのだ。



▲今後を勝ち抜くためにも、仕掛けをすべてチェックしよう。

●玄関で必殺のコンボを決めろ!

正面入り口がある玄関では、2本の倒れる柱と、スイッチで落下するシャンデリアを絡めて強力なトラップコンボを組める。最初から使えるトラップだけで、なんと7ヒット以上までつなげることができるぞ。獲得できるArkは軽く10000を超えるのだ。



▲7ヒット以上決めれば大量のArkを荒稼ぎできる。

●受刑の部屋に立て籠もれ!

受刑の部屋にはその名のとおり、回転ノコギリなど、使い勝手の良い仕掛けが豊富に設置されている。鉄球で大ダメージを与えるもよし、回転ノコギリや電気イスを絡めてトラップコンボを狙うもよしの便利な場所なので、ここを拠点に戦うといいのだ。



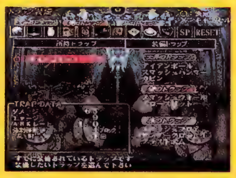
▲強力なトラップコンボを手軽に組み立てられるぞ。

難問・奇問が100種類!!　「エキスパートモード」にもチャレンジしてみよう!!

高度なテクニックとトラップを駆使して、趣向をこらした多種多様な問題をクリアしていくエキスパートモード。テクニックに自信がついたら、このモードで実力を試してみるのもおもしろいぞ。

Point1●本編のトラップを継承!

このモードで使えるトラップは、本編で開発したものが引き継がれる。本編で多くのトラップを開発していれば、問題を解きやすくなるぞ。



▶高度なトラップを使わないと、問題をクリアするのはかなり困難。

Point2●経験と知識も必要だ!

問題の中には、コアヒットやエリアルヒットを決めたり、指定された仕掛けでトドメを刺すなど、経験と知識が要求されるものも少なくないぞ。



▶ストーリモードでつちかったテクニックと知識を総動員しよう。

蒼魔灯

アランドラ2 魔進化の謎

ついに攻略最終回！　難易度の高いトラップを厳選して攻略していくぞ!!

発売中	▶¥5,800　▶SCEI
A・RPG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回で『アランドラ2』の攻略も終了するというわけで、ストーリーに関してちょっと思ったことを書こうかな、と。このゲームのストーリーって、基本的にコミカル&ちょっぴりシリアスで進んでいくのですが…ちょっと奥さん！　フリットの○○であるベルガーってヒドイと思いませんか!?　○○○なのに、メルセデスと恋に落ちるわ、それでサックリ過去は捨てちゃうわ…。大人ってズルイ！　とか思う秋の夜長だったりします。（たいめー）

攻略チャート

チャートの「パズルの数」は手に入るパズルのかけらの数、「★」はわらしべイベントが起きる場所を表しています。※赤い文字の「パズルの数」「★」はドラゴン入手後に行ける場所で発生。

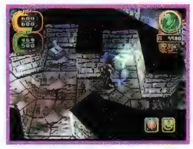
1	飛空艇★	パズル0	パズル0
2	パコの村	パズル0	パズル0
3	モモモケの森	パズル1	パズル2
4	フロドの家	パズル0	パズル0
5	チョビダカ山	パズル1	パズル0
6	墜落した飛空艇	パズル0	パズル0
7	フロドの家	パズル0	パズル0
8	砲撃後のパコの村	パズル1	パズル0
9	スナナキの浜辺	パズル1	パズル0
10	ギューヨークの町★	パズル3	パズル1
11	ミトラの谷	パズル0	パズル0
12	牛怒戦車	パズル3	パズル2
13	ギューヨークの町	パズル0	パズル0
14	ヒューイの風穴	パズル0	パズル0
15	グアラン堂	パズル0	パズル0
16	ヒューイの風穴	パズル1	パズル0
17	ウェブロック	パズル4	パズル0
18	ヤギンの港★	パズル0	パズル1
19	プエルトメデューサの町	パズル1	パズル0
20	プエルト上部エリアへ	パズル0	パズル0
21	プエルト上部エリア	パズル2	パズル1
22	メルセデス邸地下	パズル2	パズル0
23	メルセデス邸内★	パズル1	パズル1
24	船で王宮に向かう	パズル0	パズル0
25	海底洞窟	パズル0	パズル0
26	グアバカカオの町★	パズル2	パズル3
27	沈没船	パズル0	パズル0
28	ユラレカモメ遺跡	パズル2	パズル3
29	楽園の島★	パズル1	パズル0
30	楽園の遺跡	パズル5	パズル0
31	パコ遺跡★	パズル1	パズル0
32	プエルトメデューサの町★	パズル0	パズル0
33	ギューヨークの町★	パズル0	パズル0
34	魔甲クジラ	パズル0	パズル0
35	クジラから王都へ★	パズル0	パズル0
36	王宮地下牢	パズル0	パズル0
37	グアバカカオの町★	パズル0	パズル0
38	教会～マドールダム	パズル4	パズル0
39	スナナキの浜辺	パズル0	パズル0
40	ドラゴン火山	パズル1	パズル0
41	ドラゴンドック	パズル3	パズル0
42	ドラゴンアリオンを助ける	パズル0	パズル0
43	バニラ王宮	パズル0	－
44	バニラ遺跡	パズル3	－
45	スターツイスター	パズル3	－

スターツイスターまで一気に攻略！

最後の攻略となる今回は、中盤の王宮地下牢から、ラストダンジョンであるスターツイスターまでを攻略していくぞ！　パズルのかけらの数と、全わらしべイベントを網羅した攻略チャートも掲載しているのでこちらも要チェック！

36 王宮地下牢 ●ライフクライスゲット！

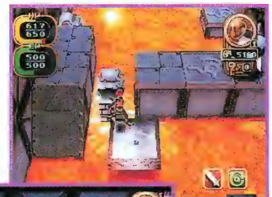
まず王宮に着いたら、左にいる門番に話しかけてわらしべイベントをすませておこう。地下牢は意外な場所にアイテムがあったりするぞ。視点変更をマメに行い、取り逃しがないように注意して進んでいこう。



◀2つのレバーは、エレメントを素早く1回ずつ撃って倒せばOK。

38 教会～マドールダム ●スイッチやカギを見落とすな！

セーブポイントの近くにいる動かない敵は、岩を投げないと倒せない。また、ダムの中には、バウンドする炎を燭台に誘導して点火する場所がある。じつはここに並んでいるイバラの上を、ジャンプで進んでいった先にパズルのかけらがあるのだ。必ず取っておこう。



▲この石像を壊すとスイッチが出現する。



◀右上の宝箱はタルを階段に置いて取ろう。

●3つの緑のブロックはエレメントを当てる順番が重要

教会の3つの緑のブロックは、まず中央と右の間に立ち、その後、ピクシーを中央、右、左の順で撃つ。すると、ちょうどブロックが階段状になるので中央→右→左の順にジャンプしていこう。



▲素早くジャンプしないとブロックが落ちてしまうぞ。

40 ドラゴン火山 ●4種類のエレメントがそろうぞ！

ここに登場する敵はどれも攻撃力が高いので、回復アイテムを多めに持っていくことをおすすめする。火山面クリア後の水中面は、爆弾を誘導することで、ブロックを壊しながら進んでいこう。



◀下りてくる足場は、腰のあたりにきたらジャンプだ！



◀青い石像をすべて壊せばサラマンダーが手に入る。

41 ドラゴンドック ●複合型トラップが連続するぞ！

スタート地点の近くの敵を倒すとショップが開店する。ダンジョンに挑む前に、ドラゴン火山で消費した回復アイテムを補充しよう。



▲落ちてくる鉄球は、ホバリングでかわそう。

●1つの爆弾で2つのブロックを壊せ！

通路を進むには、Ⓑに点火し、Ⓑの爆発後にⒶをキャッチ。急いでⒶをⒸに向かって投げ、Ⓐの爆発後にⒸをキャッチ。急いでⒸを①に向かって投げればOK。足場の上にあるパズルのかけらを取るには、Ⓓを①に投げ、Ⓒをキャッチして②に投げる。これで手に入る爆弾2個を踏み台にすればOK。





BOSS

5回鉄球をまわしたらダッシュで逃げよう

マフー

HP:600



マフーが部屋内を高速で回り始めたら、周回軌道の近くで待ってダメージを与えよう。その後、マフーは鉄球をまわし始めるので、5回まわしたのを見たらダッシュで逃げよう。

わらしべ全チャート

1飛空艇：不思議なネジ➡10ギューヨークのショップの店主：不思議なネジ→木彫り牛➡18ヤギンの港酒場横の男：木彫り牛→トンカチ➡31パコの村のショップの店主：トンカチ→赤い石像➡32プエルトメデューサの町のショップの奥の子供：赤い石像→イヤリング➡33ギューヨーク牛娘：イヤリング→牛娘

バニラ遺跡に行く前に、ドラゴンに乗っていろんな所に行ってみよう！

ドラゴンドックをクリアすると、ドラゴンに乗って自由にワールドマップ内を移動できるようになるぞ。これで、パズルのかけら集めやわらしベイベントのコンプリートのほか、各種ミニゲームのプレイが可能になるので、この機会にいろんな場所へ行ってみるといいぞ。ちなみに、ミニゲームはモモモケの森、グアラン堂、ユーギ島でプレイできるのでぜひチャレンジしてみよう。

わらしベイベント

わらしベイベントを最後まで進めると最強の剣である「ライジングソード」が手に入る。ページ欄外のチャートを参考にしながら必ずゲットしておこう！



▲最終決戦前に、心強い味方になってくれる。

パズルのかけら集め

4つのエレメントを使えば、今まで取れなかったパズルのかけらが取れるようになる。片っ端からダンジョン巡りをして、60個あるパズルを全部集めるのだ！



▲これで思う存分パズルのかけら集めができる！

44 バニラ遺跡 ●これまでに登場したすべてのタイプのトラップが登場するダンジョンだ

スタート地点にいるルビーに話しかけると、薬草を無限にもらえるので、遺跡内に入る前に必ず補充しておくように。ここは「スタープリズム」と「スタークリスタル」の2つをセットするため、ルートが2つに分かれているダンジョン。一方のルートをクリアすると、セーブポイントにワープできるので、きちんとセーブしておくといいだろう。

●スイッチの上に少しずらして爆弾を置くのがポイント

壁の中にスイッチと爆弾が置いてあるトラップは、写真の位置に爆弾を置けばいい。すべての爆弾を写真のようにセットしたら、爆弾に点火しよう。



▲このように置けば、爆弾を踏み台にしてジャンプで壁の上に上がれる。

●向かって左端の石像だけ壊そう

4つの黄色の石像が並んでいるところでは、左端の像を残して壊し、タルと箱を出現させよう。これを使って足場の上にある箱を取り、その後すべてのタルと箱を利用すれば、宝箱の中のカギが取れるぞ。



▲写真の積み方を参考に、足場の箱を取ろう。



▲黄色の石像の上にタルを乗せることに気付こう。

●お金とダーツを稼ぐならここ！

敵全滅→宝箱を、無限に繰り返せる場所では、ダーツとお金を稼ぐことができる。また、ここではパズルのかけらが入った黒い宝箱が1度目に出現するぞ。





◀▲お金がない人は、ここでたくさん稼いでおこう。

●石像を壊さずに敵を倒そう

ここでは、石像を壊してしまうとスイッチが解除され、先に進めなくなってしまう。なるべく石像から離れた場所へ敵を誘導してから倒そう。



▲ため斬りは石像を壊してしまうので使わないように。

●ブロックのパズルを図解でチェック！



❷は押し引きブロック
❶❸～❻は押しブロック
ス はスイッチ

ブロックのパズルは、左の図の番号順に矢印に従ってブロックを動かしていけば解ける。失敗したら、Ⓐ→Ⓑの順でスイッチを入れてやり直そう。

●燭台の下にまずタルを置こう

まず入口側の2つの燭台を消す。その後、出口側の燭台の下にタルを置いてから出口側の高い所へジャンプし、そこから残りの燭台を消す。



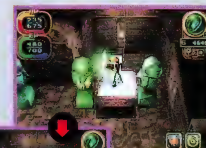
▲出口側の燭台のどちらかの下にタルを置こう。



▲出口側の足場から2つの燭台を消せば扉が開くぞ。

●緑の像を向かい合わせにしよう

ピクシーを撃って緑の像を向かい合わせにすると足場が出現。進むべき足場が出現したら、それまでに乗っていた足場が消えないうちに、ジャンプだ。





▲ピクシーを素早く2連射してから、ジャンプしよう。

BOSS
カマをふり降ろした後が攻撃のチャンス
マデストール
HP:880



飛んでくるカマは、ダッシュして大きく回避。その後、両手のカマをふり降ろしてくるので、それをかわしたあと攻撃しよう。

45 スターツイスター ●いよいよラスト！コレをクリアすればエンディングは目前だ!!

スターツイスターの難関はシャフト部のパズル。下の攻略チャートを参考にしながら、クリアしよう。ちなみに、BとCの部屋の床にはSとWに似たマークがある。それを目印にしながらBとCを区別するといいぞ。









スターツイスターシャフト部攻略チャート

1. AからBに上がる。 ➡
2. Bから扉そばの穴に落ちて、宝箱からカギを取る。 ➡
3. Bを通ってAに戻り、レバーを2回倒す。 ➡
4. AからCに上り、敵を倒す。外へ出てレバーを3回倒して中に戻ると、Bになっている。 ➡
5. Bの扉から離れた穴から落ちて、Dのスイッチの仕掛けを解く。その後、レバーを1回倒してBに上がる。 ➡
6. Bで敵をすべて倒して外に出たら、通路の先にある宝箱からカギを取る。 ➡
7. Bに戻って扉そばの穴から下に落ち、そこのレバーを2回倒して上に上がると、Cになっている。 ➡
8. Cの外に出て2枚の扉をカギを使って開ける ➡

スターツイスター最深部、ラストバトルへ！

のサイン➡35バニラ王宮左の門番：牛娘のサイン→バニラまんじゅう➡（ここからは、42で助けたドラゴンを使用）29楽園の島の長老：バニラまんじゅう→グーグー➡28又は37グアバカカオのショップ店主：グーグー→紅のマント➡23メルセデス邸内ベルガー：紅のマント→ライジングソード

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

やみくもに練習ばかりしていてもダメ！　サクセスモードのポイントを押さえて優秀な選手を育てよう!!

発売中 SPG	▶¥5,800　▶コナミ ▶MC（5ブロック）、AC（DS対応）、4P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なかなかいい選手を育成できないという人！　サクセスの基本は当然練習なんですが、ただ練習しているだけではいい選手はできません。ポイントは試合。出場するには監督評価が高くないとダメなので、ゲーム序盤は監督と会話をして、監督評価を「なんとか使えそうだな」まで、上げることに専念しましょう。ときどき、宮本がイヤミを言ってくるけど無視してＯＫ。能力アップの数少ないチャンスを逃さないように！　（かわち）

サクセスモードで強い選手を育成するための攻略データを大攻略!!

『パワプロ』シリーズでおなじみのサクセスモード。やはり選手を育成するからには、能力が高くて特殊能力をたくさん獲得しているスーパー選手を育成したいものだ。そこで今回は、スーパー選手の育成に役立つ、トレーニングや特殊能力（得意技と特徴の２種類）などのデータを大公開しよう。このデータを元に、最強のチームを作ってＪリーグ制覇を目指そう。



◀プレイのコツは『パワプロ』シリーズのサクセスに似ているので、難しくはないはず。

主人公の初期能力

スタート時の主人公の能力は、一定の範囲内でランダムに決定される。体力や能力値などは大きな違いはないが、得意技と特徴は10～15％の確率でつくので、１つは特殊能力を持った選手ではじめると試合などで楽になる。



◀ケガがついている場合は即リセットしよう。

サクセス攻略1 トレーニング
効率的に能力を上げよう

サクセスモードの基本となるのがこのトレーニングだ。練習内容により増減する能力ポイント（以下能力Ｐ）が違うので、右の表を参考にして効率のいい練習を行うようにｌ。消費する体力はスタミナ値によって変化するので、序盤はスタミナが上がるランニングを重点的に行うといいだろう。また、キャンプ中は増減するポイントが多い。体調を万全にして、必ず練習すること。ちなみに、画面に表示されている能力値は一定の能力Ｐをためることで上昇する。能力値と能力Ｐは意味が違うのだ。

能力＼練習内容	ランニング	ダッシュ・キーパーアジリティ	ドリブル	ヘディング(FW・MF)	ヘディング(DF)	ハイボール	シュート・キーパー能力	ディフェンス	PK（GK以外）	PK（GKのみ）	試合形式（FW）	試合形式（MF）	試合形式（DF）	試合形式（GK）
体力	⇩	⇩	⇩	↓	↓	↓	⇩	↓	↓	↓	⬇	⬇	⬇	⬇
決定力・キーパー	—	—	—	↑	—	—	⇧	⇩	↑	—	—	—	—	↑
シュート・ゴールキック	—	—	—	—	—	—	⇧	⇩	—	—	↑	—	—	—
カーブ	—	—	—	—	—	—	—	—	⬆	⬆	—	—	—	—
スピード	—	⇧	⇧	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ダッシュ	—	⇧	—	⇩	⇩	⇩	—	—	—	—	—	—	—	—
スタミナ	⬆	—	—	—	—	—	⇩	—	⇩	⇩	↑	↑	↑	↑
ジャンプ	↑	—	—	⬆	⬆	⬆	—	—	—	—	—	—	—	—
キープ	—	⇩	⇧	—	—	—	—	—	—	—	—	↑	—	—
ディフェンス	—	—	—	—	↑	—	⬇	⬆	—	—	—	—	↑	—
パス	—	⇩	⇩	—	—	—	—	—	—	—	⬆	⬆	⬆	⬆
監督評価	↑	—	—	—	—	—	—	—	—	—	↑	↑	↑	↑
鬼頭コーチ評価	↑	↑	—	—	—	—	—	↓	↓	↓	—	—	—	—
大林コーチ評価	—	—	—	—	—	—	↓	↑	↑	↑	—	—	—	—
チームメイト評価	—	—	↓	—	—	—	↓	—	—	—	↑	↑	↑	↑

※表の見方…⬆＝大アップ、⇧＝中アップ、↑＝小アップ、⬇＝大ダウン、⇩＝中ダウン、↓＝小ダウン

注意するポイント

増減する能力Ｐは、主人公のやる気によっても変わる。やる気が１段階上がるにつれて、増減する能力Ｐが普通より１ずつ多くなるので、練習する場合は最低でもやる気を好調（オレンジ）にしておこう。また、「センスがいい」を持っていても増減する能力Ｐが１ずつ増える。



サクセス攻略2 カノジョ
充実した生活のための

カノジョがいると、やる気を上げてくれたり、特殊能力を付けてくれたりするのでとても便利。もちろんマイナスイベントもあるが、いい選手を作るにはカノジョは必要不可欠な存在だ。女の子と１度会った後は、会話コマンドで話すことができるので、そこで好感度を上げていけば告白してくる（できる）。主人公が女の子の好みのタイプだと好感度が上がりやすいぞ。

隠しキャラについて



＊音無　綾乃＊
ねんざで病院行くと低確率で登場。彼女にはならないので、あまり気にする必要なし。プレゼントはくれるけど。



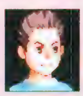
＊神宮時　桜子＊
いろんなアイテムをくれる重要人物。人気度が高いと、２年目９月４週から奇数月４週目にランダムで登場。

小山内真美



ランダムor文化祭で会うことができる。いちばん彼女にしやすい女の子。

好みのタイプ



クリアしたいイベント

２年目の９～11月にデートすると見ることができる留学イベント。これは主人公とウィーン留学のどちらを選択するかで悩んでいる真美を励ますもの。全部で３回発生し、最後には各能力Ｐがアップし、なおかつ特殊能力が獲得できる。

オススメデートスポット
●公園（春秋）●映画（秋冬）

ダメなデートスポット
●公園（夏）●映画（夏）
●カラオケ（オールシーズン）

九条京



ランダムで登場する京。捨て猫を拾うイベントで猫を拾わないとカノジョにできない。

好みのタイプ



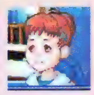
クリアしたいイベント

彼女が練習を見にくるイベント。特殊能力はつかないが、ポジションの重要能力がアップする。２年目の９～11月に２回デートすると発生。また、京が夢を語るイベントでは「ごめん」と答えないと別れることになるので注意。

オススメデートスポット
●公園（冬）●映画（秋夏冬）
●カラオケ（オールシーズン）

ダメなデートスポット
●公園（春秋）●映画（春）

小桜くるみ



必ず登場するくるみ。カノジョにはしやすいが、いい能力はつけてくれず、重要度は低い。

好みのタイプ



クリアしたいイベント

彼女も２年目の９～11月にデートをするとイベントが発生する。くるみの場合は、彼女が化粧をするというイベントで、全部で３回発生し、最後に能力Ｐがアップ。女の子の時期限定イベントは、時期内に一定回数デートをしないとダメなので注意。

オススメデートスポット
●公園（春秋）●映画（春秋冬）

ダメなデートスポット
●公園（夏冬）●カラオケ（オールシーズン）

リセット技で強い選手を育成

ちょっとウラワザ的だけど、このゲームでは『パワプロ』のように、セーブ後プレイを再開してもデータが消えるということがない。ということは、試合で負けたり、ミニゲームでいい結果が出せなかった場合は、その前にセーブしておいてリセットすれば何回でもやり直しがきく。この技を使えば効率のいい選手育成が可能だ。

サクセス攻略3 発生させておきたい イベント

定期イベント

決まった時期に必ず発生するのが定期イベント。ただし、なかには一定条件が必要なものもある。

●沢田の大ケガ

ライバルの沢田に試合で勝っていると、2年目5月1週か11月1週に発生するイベント。イベントの発生週に事件を聞き、翌週にお見舞いに行く連続イベントだ。最初の週でやる気が下がるが、翌週に戻るので気にしないこと。沢田のところにお見舞いに行くと、70%の確率で爆発男か鉄壁男が獲得できる。

●海外クラブと対戦

1年目12月から2年目12月の試合に全部勝利していると、3年目の5月に発生する。このイベントは、サクセスで作成した選手の数によって対戦相手が変わる特殊なイベントだ。作成選手3人未満の場合は所属チームと、3人以上の場合は海外のクラブと対戦することになる。しかし、全試合を勝つという条件はかなりシビア。特に沢田のいるチームは異常なほど強いうえ、1年目の自分のチームが弱いので勝つのはとても難しい。通常より1試合余分にプレイできるので、絶対発生させたいイベントだが……。

コマンド系イベント

その名前のとおり各コマンドを選択することにより、発生するイベント。なかでも会話コマンドが重要。

●会話コマンド系イベント

会話コマンドで発生するイベントは、特定の条件を満たしていると発生し、2、3回続く連鎖的なイベントが多い。この連鎖イベントは、能力値が大幅にアップしたり、特殊能力がつくことが多いので、最後まで見ておこう(最後まで見ないと意味なし)。また、親やコーチと会話すると、マイナス能力を取ってくれることもある。■宮本…彼と5回会話するとイベント発生。その後もう1回会話するとダッシュやスピードがアップし、ドリブルが獲得できる。■武田…5回以上話しかけたあと、3年目4～5月に話しかける。さらにそれ以降も数回話しかけると発生。ディフェンスがアップし、インターセプトを獲得できる。■親…一定の確率で、恋の病やさぼりやすいを取ってくれる。能力アップイベントもあり。

●遊びコマンド系イベント

やる気を上げる以外では、あまり使わないこのコマンド。4週以上練習していない場合に、このコマンドを選択するとチーム評価が下がり、さぼりぐせがつく。

●休養コマンド系イベント

基本的に体力を回復するこのコマンドでも、特殊なイベントが発生する。ただし、ランダムで発生することが多いので、運まかせだけど……。

ランダム系イベント

定期イベントがない週にランダムで発生するイベント。条件があるものもあるが、それでも見るのは運まかせ。

●監督＆コーチからのプレゼント

監督、鬼頭、大林のうち、信頼度の高い人からプレゼントがもらえるイベント。監督のプレゼントは「至高の戦術」で、攻撃意識や守備意識などの隠し能力が上がり、OH、DHだと司令塔を獲得できる。鬼頭は「世界サッカー全集(一部略)」で、重要パラメータや攻撃・守備意識などの隠し能力がアップ。大林のプレゼント「科学的データ～」では、攻撃意識や守備意識がアップし、2種類の特殊能力がつく。ただし、これらのイベントの発生確率は低いので、信頼度が高くても発生しない場合も。

●謎の女ヨーコ

まれに登場するヨーコ。彼女は、主人公の爆弾を治療してくれる貴重なキャラ。爆弾をとってもらうには、主人公に爆弾がついていて、1度ヨーコと会っていることが必要(治療してくれる確率は低い)。また、ある条件を満たしていると、このあと鉄人獲得イベントが発生。ここで「そうか」を選択すると鉄人獲得率が上がり、彼女の年齢を聞くと大幅に獲得率が下がる。

●主人公が叫び出す

魂が最低レベルで、やる気が不調以下、体力8マス以下だと発生(確率低し)。やる気、体力が最高になり、ケガも治るうえ、魂の叫びを獲得できる。

サクセス攻略4 強い選手には必要不可欠 得意技リスト

どんなに能力値が高くても、それだけではダメだ。能力値では表せない特殊能力を併せ持って、はじめてスーパー選手と言える。というワケで、ここでは特殊能力の1つ、得意技の入手条件を紹介。表内の(連)というのは、連鎖系イベントのこと。(ラ)はランダム系イベントで、(定)が定期イベント。ちなみに(定連)とは定期イベントで連鎖系という意味。

試合で獲得可能な得意技

得意技のなかには、試合で獲得できるものもある。それが右の8種類。獲得方法は運のみだが、試合に勝つと獲得率がアップする。

ヘディング	ポストプレー
ダイビングヘッド	PKキーパー
ロングスロー	ロングパス
1対1	トラップ

得意技名	入手条件
ドリブル	宮本と会話(連)、親と会話、石井(定連)
フェイント	石井(ラ)
スルーパス	親と会話
ロングシュート	監督と会話
ミドルシュート	監督と会話
ループシュート	親と会話
オーバーヘッド	くるみの誕生日プレゼント(定)
ボレーシュート	親と会話
スライディング	親と会話
マンマーク	親と会話、石井(ラ)
インターセプト	親と会話、武田と会話(連)
ハイボール	親と会話、石井(ラ)
コーナーキック	武田(ラ)
フリーキック	武田(ラ)
PKキッカー	武田(ラ)

サクセス攻略5 性格のイイ選手を目指せ! 特徴リスト

特殊能力のもう1つが、選手の性格を表す特徴。試合中、特定の条件で能力が変化するものが多い。ただし、得意技と違ってマイナス能力もあるので気をつけること。とくに、プラス能力をもらえるイベントで、変な選択肢を選んだり、条件を満たしていない場合にマイナス能力がつくことが多いので注意しよう。また、条件を満たしていても、能力が獲得できるのは一定確率なので、獲得できない場合もあることを忘れずに。

特徴名	入手条件	特徴名	入手条件
爆発男	西沢と会話(連、選択肢で「橋の下」を選択)、沢田負傷(定)	ケガしやすい	体育祭(定、体力40未満で「いつも風邪を」を選択)、ヨーコに会う(ラ)
Vゴール男	休養でゲーム(選択肢で「実況ワールドサッカー10」を選択)	踊り上手	桜子プレゼント
勝負に強い	休養でコンビニ(「よっていく」→「アイスクリーム」を選択)	お祭り男	文化祭(定、チームメイトと行く)
勝負に弱い	体育祭(定、ダッシュ55以下の状態で「100m走」を選択)	逆境に強い	おみくじ(定、チームメイトと行く→大凶を引く)、桜子プレゼント
スーパーサブ	ランダムイベント	当たりに強い	真美(連)、京プレゼント(3回目)、鬼頭と会話
悪天候に強い	休養でゲーム(「どきどきグラフティ」→「スキー場」選択)ほか	回復が早い	桜子プレゼント、鬼頭と会話、大林プレゼント
雨に弱い	ランダムイベント	回復悪い	鬼頭と会話、彼女にふられる
寒さに弱い	彼女とデート	世界の壁	京プレゼント、桜子プレゼント
魂の叫び	ランダムイベント	司令塔	監督プレゼント、桜子プレゼント
暑さ知らず	海水浴(真美が一緒にいて「ほめない」を選択)、大林プレゼント(ラ)	点取り屋	くるみプレゼント(3回目)、桜子プレゼント
暑さに弱い	彼女とデート	守護神	綾乃と会話(連)、桜子プレゼント
ムラっ気	ランダムイベント	野生の勘	真美と会話(「え、何のこと」を2回選択)、桜子プレゼント
切れやすい	休養でゲーム(「どきどきグラフティ」を選択)、桜子プレゼントほか	センスがいい	真美とデート(連)、真美プレゼント(3回目)、大林プレゼント
イエローマン	ランダム、桜子プレゼント	センスが悪い	彼女とデート、ランダムイベント
鉄壁男	沢田負傷(定)	さぼりやすい	4週以上練習せずに休養か遊び、鬼頭と会話
鉄人	大林と会話、鬼頭と会話、ヨーコと会う(ラ)	PKダメ	イベントでは入手不可

北澤選手も大興奮!!

ヴェルディ川崎の本拠地・よみうりランドで行われたイベント「KONAMIサッカーキッズスタジアム'99」(主催・コナミ／月刊少年ジャンプ／週刊少年ジャンプ)で北澤選手も『パースト』をプレイ。「選手のアクションリアルが楽しい」とJリーガーも大興奮だったぞ。



ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ

基本ルールから連鎖の組み方まで、攻略必須事項をまとめた基礎講座開始！

12 16 PZG	▶¥4,980 ▶コンパイル
	▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シリーズも4作目となる本作では、「特技」という初登場のルールが加わった。でもこの特技には使用回数に限りがあるのでこれだけで勝ち進むのは難しい。結局、特技の使用回数を増やすためにはある程度のぷよを消さなきゃダメだし、そう考えると連鎖などで地道に使用回数を増やしていくのも大切というわけ。「攻撃は最大の防御なり」ともいうしね。今回の攻略は連鎖の作り方がメインになっているから初心者の人も練習してみよう！　（りょ）

1(イチ)から始める『ぷよぷよ』基礎講座！



今回の攻略は『ぷよぷよ』初心者のための基礎テクニックを解説！　シリーズ4作目となる『ぷよぷよ〜ん』のシステムは、基本的に前作までのルールを継承しているので、プレイした経験があれば違和感なく楽しめるはずだ。ここでは「『ぷよぷよ』はちょっとムズカシイなぁ…」とお嘆きの初心者のアナタに「ぷよ」の基本的な消し方から、応用テクニックの連鎖の組み方までをばっちり伝授しちゃうぞ。上級者のキミも、これを読んで復習してみてね。さらに、「お役立ち小テクニック」も活用して、目指せ！　ぷよマスター!!

基本をしっかりマスターせよ!!

まずは、『ぷよぷよ』の基本ルールからおさらいしよう。最初のページでは、おじゃまぷよの対処方法や「同時消し」などの消し方を紹介していくぞ。



▲いろいろなぷよの消し方を覚えよう。

攻撃のかなめ！　連鎖をキメろ

基本をマスターしたら次はいよいよ連鎖の実践だ！　ぷよを消すとき、「同時消し」に比べると「連鎖」はバツグンの攻撃力があるのだ！



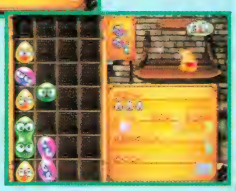
▲連鎖の組み方もばっちり教えちゃうぞ。

まずは基本中の基本！『ぷよ』の消し方を覚えるのよ！

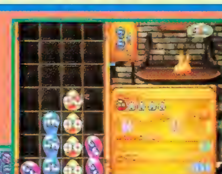


ぷよは5色（赤・黄・緑・青・紫）あって、これが2個1組（以下：組ぷよ）で落ちてくる。これをうまく消していくのだ。

▲周りが光っているぷよを軸にして◎ボタンで右回転、⊗ボタンで左回転させることができるぞ。



▶段差があるところへ組ぷよを横位置で置くと、片方がちぎれて落ちていくぞ。



① ルール説明

ぷよは同じ色が上下左右に4個以上つながると消える。ナナメにつなげても消えないから注意しよう。また組ぷよが落ちてくる入口のところまでぷよを積み上げてしまうとゲームオーバー。

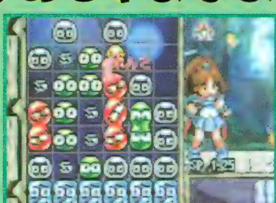


▲同色ぷよを4個以上くっつけると消えるのだ。



◀左から3列目はぷよの出口なので特に注意。

② おじゃまぷよと相殺



▶緑ぷよが消えて隣のおじゃまぷよも一緒に消滅！

ぷよを消すことで、相手側のフィールドにおじゃまぷよを降らせて攻撃することができる。でも発生したおじゃまぷよは、すぐには降らずに「予告ぷよ」として相手側の画面上部に蓄積されていく。この状態で相手側もおじゃまぷよを発生させると蓄積分は打ち消され、残りのおじゃまぷよが自分側に降ってくる。これを「相殺」と呼んでいるぞ。



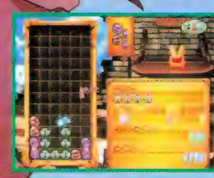
▲この予告ぷよを見ておじゃまぷよの数を知ろう。



▲相殺できなかったおじゃまぷよが、降ってくるのだ。

③ 消し方いろいろ

ぷよは4個つなげれば消すことができるけど、これだけではなかなか相手に勝てないよね。そこで、この方法よりも得点が高い消し方を教えちゃうぞ。それは、たくさんつないで消す「長連」や、同時に2色以上を消す「同時消し」という方法だ。ほかにもフィールドのぷよをすべて消してしまう「全消し」は、高得点のボーナスが入るから、ぜひ狙っていこう。



◀長連はつないだ数が多いほど高得点に。



◀同時消しは一度に消す色数が多いほど攻撃力アップ。



◀チャンス到来！　全消しボーナス!!

カット／戸部　淑（とべ　すなほ）



それでは連鎖の組み方を教えちゃうよっ!

初心者がプレイして最初に困るのが連鎖の組み方。でも同じ数のぷよを消す場合、同時消しより連鎖のほうが攻撃力が高いから、覚えないと対戦では勝ち残れない。ここでは基本的な連鎖の組み方を3パターン解説しているので頑張ってマスターしよう!

連鎖のしくみ

あるグループのぷよが消えたとき上にあったぷよが落ちてきて、下で別のグループを作って消えることがポイント。



▲紫があと1個で消える状態で青をはさむ。

▲そしてはさまれた青を消せば2連鎖の完成!!

階段積みの巻



最初にチャレンジしよう!!

連鎖のなかでも「簡単に作れてしかも強力なテクニック」それが階段積みだ! 1つずつ横にずらしながら写真のようにぷよを置くだけで作れるぞ。基本は起爆点の多い3−1積みがオススメだけど、2−2や1−3積みをミックスしてもOK!



▲◀土台と仕掛けの個数によって3−1積み(上)と2−2積み(左)と呼ぶ。

作り方



◀土台と同じ色のぷよを1列左にずらしながら仕掛けていこう。

◀ここに落とせば5連鎖! ゴミ(不要なぷよ)が出ないよう練習しよう。

メリット

1. 形が覚えやすく、作るのがラク
2. 完成形が予想しやすい
3. 同時消しが狙いやすい

デメリット

1. 目先の完成形に固執してしまいがち
2. ちぎり(※)回数が多くなる
3. 配色により完成時間が左右される
4. 連鎖数は最大5連鎖まで

はさみ込みの巻



階段積みと対照的な組み方が「はさみ込み」。パターンが存在しないはさみ込みは、1手ごとに瞬間的に判断して、ぷよを置く位置を決めていく必要がある。写真のように4個の同色ぷよの間に違う色ぷよをはさんでいこう。

メリット

1. どんな状況にも対処できる柔軟さ
2. ちぎり回数、完成時間が少ない
3. 配色に影響されにくい
4. 長連が狙いやすい

デメリット

1. 使いこなすにはそれなりのテクニックが必要
2. 直感勝負なので、精度にバラつきがある
3. おじゃまぷよに弱い

作り方

うまく組むコツは、同じ色を近くに集めていくこと。それと、欲しい色ぷよがこない場合には早く見切りをつけることも大切。



▲土台の上に左の列と同じ色のぷよを置き、はさむ。

▲ここに落とせば4連鎖だ。赤の置き方に注目!

折り返しの巻



階段積み、はさみ込みなどは横方向に連鎖がつながっていくので、最高でも5〜6連鎖しかできない。ここで紹介する「折り返し」は、そこにたての連鎖を1回は加えることで、階段積みやはさみ込みの上にもう一度同じ連鎖を組み、さらなる大連鎖を狙うためのテクだ。



▲これは下段の青に巻き込まれてしまうダメな例。



▶本来なら、一番左の列に青ぷよを落として連鎖をスタートさせるが……。

◀緑ぷよをはさんで黄ぷよを積み、土台の上にさらに階段積みをする。この緑が折り返し。

連鎖マスターの心構え!

モード



連鎖の練習をするときは、おじゃまぷよが降ってこない「とことんぷよぷよモード」がオススメ。

おじゃまぷよ



10個程度のおじゃまぷよが送られてきても焦っちゃダメ。状況をよく見れば利用できるかもしれないぞ。

Nextに注目



より早く連鎖を組むには、NEXTを見て常に3手先までのことを考えながら置いていくことが大切!!

大連鎖!!



下段は3−1の階段積み、折り返しをいれて、上段をはさみ込み……なんていう大連鎖も夢じゃない!?

お役立ち小テクニック

クイックターン

一見ぷよを回転させられない、写真の場所でもボタンの2度連続押しで上下を入れ換え可能。



昇龍ぷよ

右側に1段分の段差があるところも、左側に壁があれば✚キー右+⊗ボタンの連打で昇れる。



見えない13段目



ぷよを置くフィールドは画面上では6列×12段しかないけれど、見えない13段目が存在する!! 実は、12段目の上に、さらにもう1段だけぷよを積むことができるのだ。最後まであきらめないように。



※「ちぎり」は、組ぷよを横にして積んだときに片方のぷよが段差によって下に落ちることを指す。この場合、ちぎれるまでの時間と落下にかかる時間によって、次のぷよを積むまでの時間がよけいにかかってしまう。対戦で連鎖を狙っているときはタイムロスになるので注意。

電車でGO! プロフェッショナル仕様

ついに究極の『電車でGO!』が登場。今回は基本を交えて「東海道線」を攻略していくぞ！

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)、「電車でGO!」コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

収録路線がグーンと増え、ボリュームたっぷりの今作。タイトルは『プロフェッショナル仕様』ですが、難しかった『2』より難度が下がった感じです。1作目の『電GO！』のような「ただ運転しているだけで楽しい」といった感覚に近くなってますね。また、車内アナウンスや駅ごとに違う出発ベルなど、運転気分を盛り上げる要素が増えたのも嬉しいです。とくに鹿児島本線のアナウンスは楽しく、つい何度もプレイしてしまいました。（H・O）

初心者も安心！ 発売同時攻略！ 運転スキルUPセミナー!!

電車を走らせて駅に止まらせる……簡単に思えるが、実際にプレイしてみるとかなり難しく、完走はなかなかできないはず。そこで、まずは『電車でGO！』の基本をわかりやすく解説していくので、ここで運転のコツをしっかり把握してしまおう。また、今回攻略している『プロ仕様』オリジナルの「東海道線」は、入門編にオススメの路線だ。『電GO！』初心者は、まずこの路線からチャレンジしてみよう！



▲キミもプロ顔負けの運転を目指そう！ 極めれば、夢の「0cm」停車も可能かも？

新システム「ナビゲーション」の意外な落とし穴！

「300m」手前から信号や標識が表示されるので、非常にありがたいシステムだが油断は禁物だ。ときどき登場する「？」の信号。これはかなり近寄らないと、何の制限が出るのかわからない。「？」信号が出たら現在時刻と次駅通過時刻を確認し、突然の「減速信号」に対応できるよう準備をしよう。



◀通過駅の多い秋田新幹線こまち。あと先考えずにスピードを出すと……。



▶突然の減速信号に大慌て。ゲームオーバー一直線か!?

覚えておきたい4大基本ポイント

運転の基本ポイントは大きく分けて4つ。1〜3は前作までをプレイした人にはおなじみの要素だ。重要なのは初登場となる4の「ATC信号」(前作はボーナスゲームのみ登場)。かなり手強いので心してかかれ！

運転心得1 出発時をあなどるな!!

出発は「知らせ灯」点灯直後に、素早くブレーキを解除し、それと同時にマスコンを入れればOKだ。また、停車駅に到着時間より大幅に早く到着してしまうと、その駅での出発時に「出発警戒」(「制限25km/h」など)が出現してしまう。出発警戒の速度判定はかなりシビアなので、出発直後の制限速度は厳守しよう。ちなみに、出発時に「警笛」ボーナスがもらえる路線もある。知らせ灯の点灯直後に毎回鳴らせば、まず取り逃しは防げるぞ。

運転心得2 停車はブレーキを使い分けろ!

ブレーキの性能は車両や時間、天候により変化する。だが、基本的には次駅到着時刻より早く着きそうなら、早い段階から「レベル4〜6ブレーキ」を使い、「20km/h」まで減速すればいい。到着時刻まで余裕がない場合には、約「70km/h」なら「230m」ぐらいから、約「80km/h」なら「300m」ぐらいから、それぞれ「レベル8ブレーキ」をかけ、一気に「20km/h」まで減速しよう。どちらの場合も、最後は「10km/h」まで減速し、微調整で停車だ。

運転心得3 ムリに定通は狙うな！

列車は減速より加速に時間がかかるので、定通を狙う際は急激な減速は極力ひかえる必要がある。次駅通過時刻より明らかに「5秒」以上早く通過してしまいそうならば、その通過駅構内での減速はやむをえないが（減速信号出現の恐れがあるため）、「3〜4秒」程度の早着ならムリに通過駅で減速せず、次の区間内での減速を試みよう。「レベル2〜3ブレーキ」を使って「2〜3秒」も遅らせられれば、次の駅での定通が狙えるぞ（惰性走行で少しずつ減速する方法も使える）。また、駅進入時に「警笛」ボーナスが入る路線がある。必ず鳴らすクセをつけておこう。



▲約6秒の早着。この場合は、しっかり減速しないと「減速信号」が出現。

運転心得4 ATC信号は諸刃の剣！ 注意!!

ATC信号は速度メーターにさえ注意していれば、まずミスはない。しかし、ATCでは遅れた時間を取り戻すのは不可能なので、制限速度が変化した瞬間に、迅速かつ正確な操作をしていくことが重要。「ゲーム設定」で速度メーターを「デカデジ」にしておくと、速度がハッキリわかるのでオススメだぞ。山手線や京浜東北線は、だいたい「200〜250m」で「レベル8ブレーキ」を使い、短時間での減速→停車を心がけていけば完走はできる。

品川→横浜 『電GO！ プロ仕様』オリジナルNEW路線 JR東海道線 完璧走破攻略!!

左で解説した基本ポイントを踏まえて、さっそく「東海道線」にチャレンジ。停車は比較的時間に余裕が持てるので、ここでコツをつかみ他の路線の足がかりにしよう。

東海道線 普通・113系 品川駅 06:33:00発



日本の大動脈ともいえる東海道線。路線は京浜東北線と並行しているが、まったく別の線路を走行する完全なオリジナル路線だ。停車駅が2つと少ないので、長い区間の高速走行を気分よく楽しめるぞ。

■駅……3
■ボーナスポイント……8
■速度目安……約100km/h
■天気……晴れ

品川 発 06:33:00

❶

■要チェックポイント
○出発時：制限65km/h
○制限解除：7220m
○制限90km/h：5950m
○制限解除：5910m
○大井町駅通過：警笛
○大森駅通過：警笛
○踏切(1つ目)：警笛
○蒲田駅通過：警笛
○多摩川進入前：警笛
○川崎駅進入時：警笛

大井町 → 大森 → 蒲田

❷

川崎 着 06:38:15 / 発 06:38:45

❸

■要チェックポイント
○鶴見川進入前：警笛
○制限90km/h：4370m
○制限解除：4230m
○制限100km/h：550m
○横浜駅進入時：警笛

鶴見 → 新子安 → 東神奈川

❹

横浜 着 06:43:33

※上記の"警笛"とは、「警笛」ボーナスが出るポイントを表します。

■「東海道線」攻略チャート

❶ 出発後「制限90km/h」のアナウンスまで加速。アナウンス後すぐに「レベル8ブレーキ」で、「90km/h」まで減速すれば、ギリギリ制限に間に合う。その後は「制限解除」から「4000m」まで再加速して、そのままマスコンを切って惰性走行に移ろう。

❷ 惰性走行で「1800m」までできたら、マスコンを入れて再加速しよう。そして「1000m」の距離から、「レベル5ブレーキ」で「20km/h」まで減速し、ブレーキを解除する。そして「50m」から「10km/h」に再減速し微調整で停車。

❸ 川崎駅出発後は「5400m」まで加速しマスコンを切る。あとは惰性で走行すると、ちょうど「制限90km/h」の時点で「90km/h」まで減速されているぞ。「制限解除」後は「3000m」まで再加速。そのあとは惰性で横浜を目指そう。

❹ 惰性で走行すると「制限100km/h」の時点で減速の必要はないはず。そして「450m」から、一気に「レベル8ブレーキ」をかけ、「20km/h」まで減速したらブレーキを解除。「35m」で「10km/h」まで再減速し、微調整で停車しよう。

★「東海道線」で覚えておきたいポイント

大井町、大森、蒲田駅では、駅の屋根を通過するときに「警笛」を鳴らさないとボーナスが入らないので注意。「ボンボンボンボン」と手前からテンポ良く鳴らしていけば、4秒は確実にもらえるぞ。また、上の攻略チャートでは、最高速度の「120km/h」で走る区間がある（少し減点されてしまう）。目安の「100km/h」前後で走破する攻略法はキミの手で！

ゲートキーパーズ

恋をしながら地球を救え！　この冬期待の恋愛S・RPG『ゲートキーパーズ』を先行攻略!!

12/16 S・RPG	▶¥6,800　▶角川書店／ESP　▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

どーも、いきなり担当になったたいめーです。プレイしてみて最初に感じたことは、時代設定でしょうか。高度経済成長期の日本というのが、最近にはない感じでちょっと斬新でした。S・RPGの部分は難易度もさほど難しくなく、サクサク進める作りになっているので個人的に好感が持てました。またキャラでオススメなのが、操ですね。HPが高く通常攻撃のリーチが長いので、後方支援にピッタリ。ぜひ使ってみてください。　（たいめー）

ゲームの基本と序盤5ステージを先行攻略するぞ！

女の子と恋愛をしながら、地球征服を狙う敵・インベーダーと戦うこのゲーム。プレイヤーは、アドベンチャーモードと、バトルモードの2つを交互にプレイしながら、ゲームを進めていくのだ。今回は、この2つのモードの基礎知識をチェック。さらに、序盤戦となる5つのステージを先行攻略していくぞ！



▲アドベンチャーモードでは、ゲートキーパーの女の子たちとの恋愛が楽しめるのだ。



◀バトルモードでは、ターン制によるシミュレーションバトルを勝ち抜いていく。

誰と恋愛するかはキミ次第！

本編に登場する女の子たちにはそれぞれ恋愛値が設定されている。この数値が最も高い女の子が、物語のヒロインになるぞ。恋愛値は、アドベンチャーモードでの会話中の選択肢を選ぶことによって上昇していく。お気に入りの女の子を決めて、恋愛値を上げていけば、本編の最後にその子とハッピーエンドを迎えることができるのだ。

▶会話中に選択肢が発生。選んだ発言や行動に対して…。





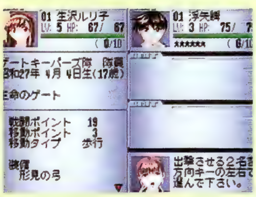
◀女の子が個性豊かなリアクションを返してくれる。

地球防衛のための4つのポイントはこれだ！

❶ メンバーの各能力を把握しよう

主人公を含め、バトルモードに参加するキャラは、それぞれ移動力や攻撃範囲などの能力が違い、得意な戦法も違う。プレイヤーは、接近戦や遠距離戦など、キャラごとの戦法を把握したうえで、マップや敵の特徴に合った戦略を練る必要があるのだ。

▶戦闘前のキャラ選択が勝敗のカギを握っているぞ。



❷ 地形の高低差を利用して戦おう

戦闘フィールドには高低差があり、それがキャラの移動や攻撃に影響を与えている。下の表は、戦闘中で特に重要な、高低差がキャラの攻撃に与える影響をまとめたもの。これに注意しながら戦わないと、不利な戦闘を強いられることになるぞ。例えば、攻撃の射程が短いキャラを、高い場所に移動させても、さらに射程が短くなって敵に届かなくなってしまうのだ。

	地形が高	地形が低
攻撃の射程	短い	長い
攻撃の威力	高い	低い

❸ ゲート技を使うタイミングをよく考えよう

各キャラは固有技である「ゲート技」を持っている。これらは戦闘中にいつでも使えるのだが、発動させてから一定ターン内しか使えない。序盤で一気に使うのか、それとも終盤まで温存するのかといった、ゲート技を使うタイミングが重要になってくるのだ。



◀表示された数字のターン内であれば何度でも使える。

❹ プラズマストーンは必ずゲット！

敵を倒した後に出現するプラズマストーンは経験値のようなもの。キャラはこれを取ることで成長するぞ。プラズマストーンは＋1、＋2、＋5、＋10の4種類に分かれていて、経験値のポイントが10たまるごとにレベルが1上がるようになっている。

▶キャラのレベルが偏らないように注意しよう。



STAGE1～5を発売前に先行攻略！

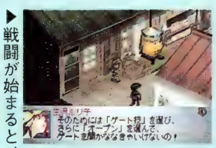
STAGE1 戦いの序曲

昭和44年3月、東京に記録的な大雪が降った夜、主人公は謎の敵に襲われるのだが…。ここは、完全な練習ステージ。黒マントの敵に攻撃を受けると終了になるので、それまでに基本的な操作方法を覚えよう。

STAGE2 キミがゲートキーパーズだ！

突如、インベーダーの襲撃を受けた主人公は、生沢ルリ子とともに迎撃を開始する！　STAGE2からゲート技が使用可能。登場する敵は弱く、数も少ないのでゲート技の練習をするにはもってこいのステージ。

▶戦闘が始まると、ルリ子が戦闘の基本を教えてくれる。特にゲート技の使い方はかなり重要なので聞き逃さないように。



STAGE3 初めての戦い

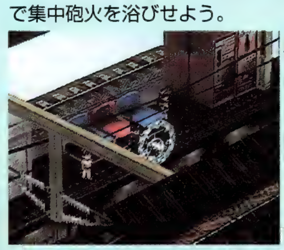
日本の防衛システムを守るべく、ゲートキーパーズは府中基地へと向かうのだった…。最初に出現する敵4体は、通常攻撃で勝てる。問題はその後に出現する敵の増援部隊。これは主人公とルリ子の遠距離ゲート技で地道にダメージを与えていこう。

▶最初の4体は、まず戦車の残骸があるあたりまで誘導しよう。その後で、1体ずつ通常攻撃で倒していこう。



STAGE4 新幹線大爆破

新幹線爆破計画を阻止するのが、このステージの目的。パーティが3人なのに対し、7体の敵が出現するので苦戦は必至だ。通常攻撃のリーチが長い、ルリ子と操をメンバーに入れて、遠距離から敵のHPを削っていこう。新幹線ロボは、ゲート技で集中砲火を浴びせよう。



◀スタート地点近くのホームの内側で敵を迎え撃とう。

STAGE5 東京タワー殺人電波作戦

東京タワーから殺人電波を出すことを企むインベーダー。果たしてゲートキーパーズはこれを阻止できるか!?　ここは、15ターン以内に敵を全滅しなくてはならない。攻撃力の高いゲート技を持つ、主人公とかおるで一気にダメージを与えつつ、操の通常攻撃で2人を援護しよう。



◀HPが少なくなったら、通信コマンドで回復しよう。

西遊記

ゲームに秘められた3つのサブイベントと、6人の特殊なサブキャラたち。その謎を完全公開。

発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC（1ブロック）、PS（3ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

すでにクリアしてしまった人も多いと思うが、ゲームにはいくつかの隠し要素が用意されています。これらは特にクリアしなくてもプレイに支障をきたすことはないのですが、ゲームの進行が楽になることは確か。これからプレイする人、2周目を始めようとしている人はチェックしておいて損はないですよ!! サブキャラクターも全員仲間にすれば、また違った印象を受けるはずですし。（ぷり）

ゲームに隠された秘密のすべてを完全公開!!

本編のストーリーとは別に起こるサブイベントや、サブキャラクターを仲間にする方法など、このゲームに隠された要素をまとめて公開。どれもお得な情報ばかりなので、見逃さないようにしよう。特にサブイベントは、クリアしておけばその後の展開がグッと楽になるハズだぞ。



▶悟空らおなじみの面々以外にも、多くのサブキャラが仲間になるぞ。ぜひ全員を仲間にしてみよう。

ワンポイントテクニック

●ターン数を切りつめ神獣レベルを上げよう

ゲームの全体的な戦略としては、ボスを倒せばいいマップはできるだけボスを集中攻撃し、クリアターン数を少なくしていこう。クリアターン数が少ないと神獣経験値にボーナスが入り、神獣レベル（神獣ゲージ）が上がりやすくなるのだ。お金や通常の経験値はあとで都市コマンドで稼げるが、神獣経験値は戦闘でしか稼げない。通常の戦闘では経験値よりクリアターン数を優先だ。

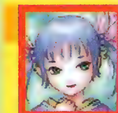
●隠された宝箱をゲットするには?

マップ上で手に入るアイテムは、ほとんど岩や樽に隠されている。これらは、神技か、神獣変化のときに与える衝撃でしか破壊できない。うまく敵を誘導し、ダメージを与えつつ破壊していくようにしよう。



6人のサブキャラを仲間にするには?

ゲームには特定の条件で仲間になるサブキャラクターが6人登場。ここでは彼らを仲間にする方法を紹介。基本的に敵として登場したときに少ないターン数で倒せばよいので、そう苦労はしないハズ。



宋録雲

●術に秀でた双子の妹

金麗の妹。姉と同様、瓢箪によって妖怪化している。仲間にする方法は金麗と同じで、第二章の蓮花洞で8ターン以内に銀角を倒せば戦闘終了後に仲間になる。属性は「金」で、術力に秀でる。



牛魔王

●味方にすれば頼もしい武力派

西域一帯を支配している妖怪のボス。第二章の翠雲山の戦いで、8ターン以内に鉄扇公主を倒しておくと、第二章最後の魔雲洞での戦い終了後に仲間になる。属性は「土」で、武力に秀でる。



鎮元子

●老いても術は衰えない

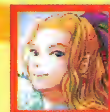
桔花公主の祖父で、八戒の師匠。第二章の万寿山で、人参果を盗もうとする悟空を止め、戦闘終了後の質問に「友達だから」を選択すると仲間になる。属性は「木」で、術力に秀でる。



鉄扇公主

●姉御肌の魔王の奥さん

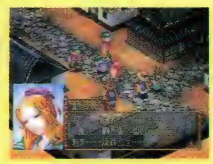
牛魔王の奥さん。気の強い姉御肌の女性で、芭蕉扇の使い手。牛魔王と同様、第二章の翠雲山の戦いで、8ターン以内に倒せば、魔雲洞での戦い終了後に仲間に。属性は「火」で、能力値は平均的。



霊感公子

●頼りになる、ダテ男

朱涼鈴の婚約者。具体的には、「①の戦いのあとに②に行って噂を聞き、その後再び①に行くと戦闘に。その戦闘後の質問で③と答える」という手順を踏むことになる。①、②、③に何が当てはまるかは、3パターンあるので欄外（＊）を参照しよう。うまくこなせれば、桔松澗の戦いのあとで仲間になる。属性は「水」で能力値は平均的。



▶玉門関でもチラッと登場してくれるぞ。



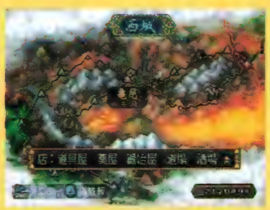
宋金麗

●華麗な女戦士

亀慈の村に住む双子の姉。謎の瓢箪に襲われて妖怪化してしまう。第二章の蓮花洞での戦いで、8ターン以内に銀角を倒せば、戦闘終了後に仲間になる。属性は「金」で、武力に秀でる。

3つの隠し要素を解明!!

ゲームには、本編とは別に特殊な条件で発生する大きなイベントが3つある。ここでは、その3つのイベント手順を解説。ほかにも、酒場の仕事などのちょっとしたイベントは豊富に用意されている。都市にはちょくちょく立ち寄ろう。意外な展開が、三蔵一行を待ち受けているかもしれないぞ。



◀新しい都市にきたら、必ず立ち寄るクセをつけておこう。特に酒場は要チェック!!

1 大満漢全席をゲットせよ

料理の達人八戒は、一度味わった料理はすべてマスターできる。下のチャート通りに都市を巡って料理を覚えていくと八戒専用の巻物「大満漢全席」をもらうことができるのだ。これは、複数の敵に土属性の強力な攻撃を与えられる巻き物。ぜひ、ゲットして猪八戒に装備させよう。

- 玉門関の道具屋
- ▼
- 滅法の薬屋
- ▼
- 比丘の道場
- ▼
- 亀慈の鍛冶屋
- ▼
- 吐火羅の酒場



▲八戒専用の巻物。手に入れたらすぐに装備させよう。

2 最強の武器を作り出せ!!

鍛冶屋での改造は、通常レベル5までだが、ある材料を使うことでそれ以上に改造することが可能。第三章の夕桐鎮か靖海浦の鍛冶屋で、すでにレベル5まで改造したキャラをさらに改造しようとすると、材料に関する情報を教えてくれるぞ。あとは、チャートを参照して探してみよう。ただし、改造できるのは一人だけなので注意。

- 夕桐鎮か靖海浦の鍛冶屋で情報を聞く
- ▼
- 夕桐鎮の道場で情報を聞く
- ▼
- 開地の薬屋で情報を聞く
- ▶
- 靖海浦の酒場で情報を聞く
- ▼
- 獅波羅へ行き、戦闘をクリアする
- ▼
- 靖海浦の鍛冶屋で改造が可能になる

3 6人目の神将がいた!!

5人しかいないと思われた神将だが、6人目の存在が確認されたぞ。その神将の名は、九天雷帝。三蔵の神将召喚で呼び出せば、ほかの5人すべての効果を同時に引き出せるという、まさに究極の神将だ。彼さえいれば、もうほかの神将は呼び出す必要がないほど強いぞ。仲間にするうえでポイントとなるのは、各マップで手に入れられる「雷帝」の名のついたアイテム。かなり面倒な手順が必要だが、チャートを参考に頑張ってみよう!!



▲「雷帝」シリーズは、アイテムとしても役に立つ。

- 夢幻境で「雷帝の兜」入手（第一章）
- ▼
- 玉門閣の鍛冶屋で雷帝の伝説を聞く（第二章）
- ▼
- 白鹿洞で「雷帝の鎧」入手（第二章）
- ▼
- 且末で「雷帝の腕輪」を入手（第二章）
- ▶
- 桂陽の薬屋で情報を聞く（第二章）
- ▼
- 魔雲洞で「雷帝の魂」を入手（第二章）
- ▼
- 靖海浦の道場で夢のお告げを聞く（第三章）
- ▼
- 崩雪嶺の戦いをクリアする（第三章）

（＊）【パターンA】①＝金兜嶺、②＝玉門関の道場、③＝「いいえ」【パターンB】①＝翠雲山、②＝亀慈の酒場、③＝「いいえ」【パターンC】①＝昇竜崖、②＝吐火羅の道具屋、③＝主人公が男の場合は「いいえ」、女の場合は「はい」。パターンA～Cのどれか1つでも発生すると、ほかは発生しない。

筋肉番付 Vol.1～俺が最強の男だ！～

隠されたモード＆隠しキャラの出現条件を公開！
限界を超えたさらなる記録にチャレンジだ!!

12/16 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この『筋肉番付』を完全制覇する重要ポイントを優先順にすると、①集中力、②タイミング、③連射力。この3つのポイントさえしっかりしていれば、キャラのパラメータが低くてもなんとかなっちゃいます（実はあんまり関係ないのかも？）。実際選手が番組で不得意だった競技でも、プレイヤーがなんとかすればなんとかなっちゃうものみたいです。中山選手でも跳び箱26段いけました。（ウサギ跳びのゴー）

『筋肉番付』隠し要素大公開！すべてはパワーとタイミングの勝負だ

「マッスルランキングモード」で各競技の一定条件をクリアすると、コナミオリジナルの特別ステージの「エキストラモード」が出現する。今回は4競技の「エキストラモード」を出現させるための条件を公開すると共に、その競技のクリアポイントを紹介。さらに、驚きの隠しキャラクターの出現条件も一挙大公開するぞ！



▲この『筋肉番付』に用意されている各競技をクリアするには、連射力とタイミング、そして集中力が必要。

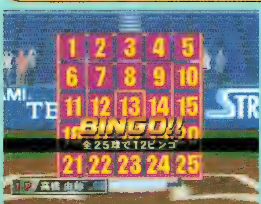


▼「キックターゲット」ならサッカー選手を選ぶなど、その競技にあったキャラを選択することも重要だ。

コナミオリジナルの特別競技、エキストラモード出現条件

ストラックアウト

出現条件：4種類のいずれかのバージョンでパーフェクトをとる



▲タイプBは25投球でパネルを打ち抜き、いくつビンゴを取れるかを競う。

パーフェクトのカギは2枚抜きだ!!

「5球以内で4枚打ち抜け」など、条件つきの9ステージをクリアするタイプAと、25枚のパネルを打ち抜きビンゴ数を競うタイプBがある。

クリアのポイントはこれだ！

▶バージョン3を選択してパネルの2枚抜きを狙っていこう。キャラは野球選手の古田か高橋がオススメ。



キックターゲット

出現条件：2種類のいずれかのバージョンでパーフェクトをとる



▲タイプAの競技中、点灯するライトの位置は番号順に移動するのだ。

鍛えぬかれた脚力でボードをブチ抜け

独特なパネル配置が楽しめる3つのタイプを用意。特にライトが点灯したパネルのみを打ち抜くことができるタイプAは必見。

クリアのポイントはこれだ！

▶ミートポイントがジャストにならなかった場合は、角度を調節してほかのパネルを狙っていこう。



だるま

出現条件：3種類のいずれかのバージョンを完全制覇する



▲コマの大きさが均一ではないタイプA。コマには金剛くんが描かれている。

すべての力を一点に集中しろ！

それぞれのコマの大きさが均一でないタイプや、最初からコマの位置がずれているものなど4種類のタイプを用意。各種全3ステージ構成。

クリアのポイントはこれだ！

▶ハンマーを打ち込む前に視点移動を使って、さまざまな角度からコマを見よう。オススメ選手は高田。



モンスターボックス

出現条件：20段をクリアする



▲本当に飛べるのか？　と思えるほどの障害物が続々登場。この次は……!?

立ちはだかる巨大な壁に挑め!!

冷蔵庫→自動車→電話ボックス→フォークリフトなど、あっと驚く障害物が次々と出現する。特に6番目のバス（だいたい21段）は必見！

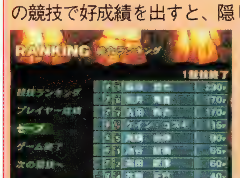
クリアのポイントはこれだ！

▶1番重要なのはジャンプの角度（右下のゲージ）。直角よりも左側に傾いた方がより高く飛べるぞ。



なんと！プロ野球選手 松坂大輔 番組マスコットキャラクター ＆金剛くんも登場

「マッスルランキングモード」と「エキストラモード」の競技で好成績を出すと、隠しキャラが登場する。「マッスルランキングモード」では各競技終了後のランキング画面で、必ずセーブすること。そうしないと、そこまで行ってきた現行レベルの設定が次の競技に反映されないのだ。

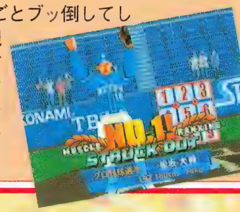




松坂大輔

出現条件：マッスルランキングを優勝

西武ライオンズの怪物、松坂大輔。パラメータはスタミナ：7、スピード：6、パワー：7と、高い数値でバランスがとれている。ストラックアウトではフレームにヒットしたときに、台ごとブッ倒してしまうぞ。ちなみに、出現条件となるCOMのレベルは「つよい」を設定すること。ほかのレベルでは松坂は出現しないので要注意！





金剛くん

出現条件：エキストラモードを完全制覇

「筋肉番付」の名物マスコットキャラクターの金剛くん。こちらは、パラメータの数値がなんとすべてマックス！記録の限界に挑戦するなら、文句なしのキャラだ。ちなみに彼の利き足は左足なので、キックターゲットではミートポイントを決定するゲージの動きが逆になっている。ちなみに、出現させる場合は上記のモードで1種目を完全制覇すればOK。



ドラゴンヴァラー

ナムコ入魂の超注目ACTを徹底攻略。各章で待つドラゴンの弱点や竜御使の倒し方を大公開!!

発売中 ACT ▶¥6,800（CD2枚組） ▶ナムコ ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

アイテムに関するワンポイント！　まず敵を倒したときに出現する成長アイテムは、倒した手段（剣か魔法）で変化する。剣で倒すと〝退魔の宝石〟が出現し、それを入手すると攻撃力がアップ。魔法で倒すと〝古代の巻物〟が出現し、最大MPがアップするのだ。そのほか〝ワイン〟は年代を経るほど高値で取引できるようになるし、〝こしょう〟は地域によって価値が大きく異なる。これらを踏まえてアイテムをムダなく活用していこう。（Z佐藤）

強敵たちの倒し方やボスの弱点を大公開!!



たとえ戦いに敗れてゲームオーバーになったとしても、対ドラゴン戦や竜御使戦ならその場でコンティニューが可能！　とはいえ所持金が減少するなど悪影響があるため、やはり初対決のときに倒してしまうのが得策といえる。そこで今回は、ドラゴンを初対決で倒すために役立つ弱点データや撃退方法を一挙に紹介していくぞ。ただ、右の一覧表を見ればわかるとおり弱点のないドラゴンも！　それに特殊な攻撃を仕掛けてくる厄介なヤツもいる。それらに関しては下に細かく戦い方を解説したので、そちらで確認してほしい。また、第４章に登場する３体の竜御使の倒し方についても解説していくので参考にしてみよう。これらのデータは2周目、3周目の戦いにも役立つはずだ。

ドラゴンの弱点一覧表

章	ドラゴンの名称	弱点
序章	レイジ	頭
第1章	タイタン	シッポ
第2章	アークトス	なし
	インフェルノ、ヘルファイヤ	なし
第3章	テンペスト	羽
	ハデス	胸の球体
	サンダー	足
第4章	タロン	（頭）
第5章	ダハーカ	ツノ

1 3体の竜御使たちを撃破！

ヴァプラ

腹部への攻撃は禁物！背後や側面から狙え

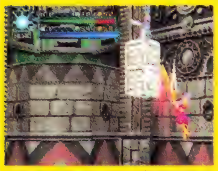
腹部を攻撃すると、ボヨヨ〜ンと弾かれ、周囲の槍に刺さってダメージを受けてしまう。必ず側面か背後に回り込んで攻撃しよう！


▲フィールド上に突き出ている槍に注意しながら行動すること。

クロセル

足場を壊して下に落とせ！攻撃はそれからだ!!

室内の4つの場所にある足場に敵が移動したら、そこを狙って上方斬りを繰り出す。足場が壊れ、敵が落下したら3連続斬りだ。


▲敵を落としたら、無敵時間を考慮し、少し待ってから攻撃！

ハルファス

動きが止まったところに接近し、3連続斬りだ！

突進後のスキを狙いたいところだが、反撃を受ける可能性が大きい。確実に攻撃を当てるなら、空中からの突撃後を狙うのがベスト。


▲敵の攻撃は距離をとり大きくよける。動きが止まったら反撃。

2 4体の強敵ドラゴンの倒し方を細かく解説！

第2章 アークトス

敵の攻撃はひたすら回避！頭を降ろしたら反撃開始

弱点がないので長期戦を覚悟し、敵の攻撃を手堅く回避していくこと。我慢していれば必ず敵は地面に首を降ろす。そのときを逃さず3連続斬りを決めていこう。


◀首を地面に降ろしたらダッシュで接近し、攻撃を繰り出せ！

第2章 インフェルノ、ヘルファイヤ

壁際を左右に移動すれば大部分の攻撃は回避可能！

攻撃するときは左右の首に平均的にダメージを与えること。一方だけ先に倒すと死骸が横たわり、より苦戦を強いられるぞ。弱点はないので地道に攻撃していこう。


◀頭を地面に降ろしたときが攻撃のチャンス。確実に斬りつけるベシ。

第4章 タロン

序盤は背中、第2形態になったら頭部を攻撃せよ！

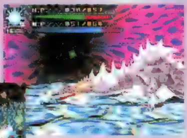
第1、2形態とも背後に回って攻撃しているだけで倒せる。ただ第2形態時は弱点の頭を攻撃したほうが手早く倒すことができるぞ。上方斬りが有効なので活用しよう。

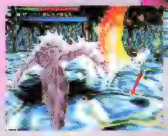

◀R1＋⊗ボタンで繰り出せる上方斬りで、弱点の頭を攻撃せよ！

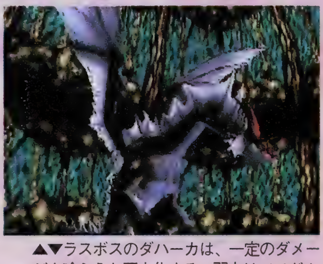
第5章 ダハーカ

第1形態でも第2形態でも弱点は同じ！　ツノを狙え

第１形態のときはカブト割りを連続で繰り出すだけでハマる。第2形態になったら胴体を斬りつけるか、ツノにカブト割りを叩き込んでダメージを与えよう。体力がゼロになって地面に横たわったら、ツノを狙ってカブト割りだ。




◀▲少し離れたところからジャンプで跳び込み、カブト割りで攻撃。




▲▼ラスボスのダハーカは、一定のダメージを喰らうと巨大化する。弱点はツノだ！

危なくなる前に回復魔法！これが勝利のヒケツなのだ!!

ドラゴンの攻撃はどれも強力なため、回復魔法を使い惜しんでいると簡単にゲームオーバーになる。HPが20程度まで減少したら、すぐに魔法で回復させるのが勝利のヒケツ！


◀戦闘時には必ず回復魔法をセットしておこう。


◀魔法使用時の無敵時間を利用して攻撃を回避だ。


ついにできたを。
KOEI
アタマから
ツマサキまで、キミのセンス次第。
Oh! QT!
ファッションエンタテインメント
That's QT
ザッツキューティ
プレイステーション版：4,800円
2000.1.27 IN STORES
ストリートの流行、お好みどおりに。
WOW!
★流行の発信はあなたのショップから
★"流行"のフクザツ系を表現！
インタラクティブ・テイスト・システム
街をゆくキャラのキビシイ視線にチェックされまくり、ニューモードが誕生する！
モード最前線のショップをめざせ
★ストリートでイメージをキャッチ！
キャッチ・イメージ・システム
ショップのアイテムは全部キミのオリジナル！なんと33,000種類をデザイン可能！
CATCH!
★ドキドキ！ライバルデザイナーと
ファッションバトル！
It's Battle!
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


ついにできたを。
koei
決
KESSEN
PlayStation®2のパワーを極限まで引き出す新時代の合戦エンタテインメント!
平成12年3月4日 発売予定
リアルタイムシミュレーションゲーム
プレイステーション2版 価格未定
必見の衝撃映像をGETせよ!
プレイステーション版ソフト（好評発売中）
『大航海時代Ⅳ ~PORTO ESTADO~』
初回出荷のみのスペシャル特典!!
「決戦デモビデオCD-ROM」を同梱!
さらに「決戦オリジナルTシャツ」が当たる!
※詳しくは商品同梱の応募要項をご覧ください。
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヵ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。


戦
決戦
プロデューサー
シブサワ・コウ
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


ついにできたを。
Koei
リコエイションゲーム
大航海時代Ⅳ®
PORTO ESTADO
ポルト エシュタード
楽しい仕掛けがいっぱいの
新感覚エンタテインメントサイト!
GAME CITY
“ゲームシティ”誕生
http://www.gamecity.ne.jp/
1999.12/20 OPEN!
アクセス、そしてクリック――――新作ゲーム情報はもちろん、ゲームの無料ダウンロード、
インターネットショッピング、ファンのための掲示板サービス etc...あなたもゲームの都市に住んでみませんか。



冒険者に、
国境はない。
海に命を賭ける冒険者たちが夢見る港湾国家（ホルトエシュタード）————
それは栄光のユートピア。発見が世界を変えていく中世のロマン。
憧れが、夢が、そして野望が波間に揺れる————。
絶賛発売中
プレイステーション版:6,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
●攻略本『大航海時代Ⅳ PORTO ESTADO ハイパーガイドブック』好評発売中・価格 1,300円 4-87719-752-4
初回限定版
初回出荷のみのスペシャル特典
決戦
KESSEN
話題集中の
プレイステーション2ソフト「決戦」のデモビデオCD-ROMを同梱!
さらに「決戦オリジナルTシャツ」が当たる!
※詳しくは商品同梱の応募要項をご覧ください。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヵ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUALSHOCK"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）



ついにできたを。
koei
競馬ゲームならコーエー!
騎手ならではの興奮、競馬ならではの
騎手アクションゲーム最新版!
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワン ジョッキー
2000
リアル&ダイナミックなレーシングアクションが、
早くも最新データに対応!
ダート国際GIの創設など、2000年の競馬番組を導入。地方レース・海外レースがバラエティ豊かに充実。競馬ファンの記憶に新しい1999年の4歳世代が新たに追加され、馬データも最新版に更新。さらに「Winning Post 4」の対戦データをトライアルモードで使用可能!
※画面は開発中のものです。
2000年2月17日 発売予定
プレイステーション版 ●デュアルショック対応
価格:5,800円
キャラクターデザイン ©かどた ひろし



ドラマ。きみのプレイがロマンになる。
血統のロマンを追求した競馬SLG
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
そのすべてがドラマ。そのすべてがリアル。
プレイステーション版
価格:6,800円
絶賛発売中
種牡馬からレースまで充実の海外競馬。
馬をみごとに個性化する新配合システム。
生粋の競馬ファンも、ビギナーも、
さあウイニングポストワールドへ!
[攻略本] ウイニングポスト4 ハイパーガイドブック:1,500円
ウイニングポスト4 最強配合理論:1,600円
[関連書籍] ウイニングポスト通信 Vol 1〜2:各980円
キャラクターデザイン© かどた ひろし
4
ウイニングポスト
コンビニだけのスペシャルプライス!
Winning Post 3
with パワーアップキット
Windows®95/98版
価格:3,980円
Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
ウイニングポスト3
Winning Post 3
with
パワーアップキット
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
"プレイステーション版 Winning Post 4" および "Windows版 Winning Post 3 with パワーアップキット" は左記コンビニエンスストアにてお取り扱いしております。
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用) TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUALSHOCK"は同社の商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを。
KOEI
史上最強の猿が、ここにいる。
それは、古代中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記®
さいゆうき


冒険には、パートナーが必要だ。
イメージキャラクター　松田 純
観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍!
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」! 三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」!
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ――。
メインキャラクターデザイン
山田章博
メインテーマ曲
[作詞・作曲・歌]
タケカワ ユキヒデ
MAGIC GOKU
マジック ゴクー
「西遊記」オリジナル・サウンドトラック
●発売中・2,500円(税込) KECH-1164
好評発売中
●プレイステーション版:6,800円　PocketStation™に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK™ 対応
●西遊記 完全攻略マニュアル／福気・監修　価格 1,200円　4-87719-749-4　●西遊記解体新書／マジック・モンキーズ編　価格 1,400円　4-87719-737-0
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
PlayStation
NO RESALE
■本ソフトは発売より9ヵ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また“PocketStation”“DUALSHOCK”は同社の商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Produced by
福気
Fu-Qi
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


ついにできたを。
KOEI
歴史を動かす興奮、さらに進化。
前作よりここが進化!
軍団の規模により、野戦の様相ががらりと変わる!
戦場の広さから戦術の選択肢まで、すべてが3段階に変化!
大名家の知名度、評判を表す新パラメータ「威信」
武将の忠誠度、調略や外交の成否を左右するなど戦略の鍵を握るデータを導入!
好評のマップシステムをベースに進化した内政
支配範囲を広げるのではなく、支城を築くことで新たな支配範囲を手に入れる戦略の醍醐味を味わえる!
大ヒットしたパソコン版にさらにシナリオを追加!
小牧長久手(一五八四年三月)・九州征伐(一五八六年一月)
売れ行き絶好調!
話題騒然!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望®
烈風伝
絶賛発売中
●プレイステーション版/価格:9,800円
[攻略本]信長の野望 烈風伝 ハイパーガイドブック上・下巻/各1,200円
[関連書籍]信長の野望 烈風伝 マニアックス/2,200円 12月中旬発売
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
7 ELEVEN コンビニエンス
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。


ついにできたを。
KOEI
きみの
冒険とともに、
伝説は姿を変える。
Zill O'll
ジルオール
中世ファンタジーRPG、その精髄。
プレイによって無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開。
末弥 純が描く美しき英雄たちが、いま、中世ファンタジー世界へと旅立つ！
好評発売中 プレイステーション版：6,800円
[攻略本]ジルオール完全攻略マニュアル 好評発売中 価格：1,500円
[イメージソング]「Same night,same face」Fayray (ANTINOS RECORDS)
メインキャラクターデザイン©末弥純
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
Produced by
TEAM-INFINITE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
Dreamcast
その日、僕らは仲間になった。
はじめから、みんな仲がよかったわけじゃない。
むしろ、距離を置いてたくらいだった。
時間は流れ、やがて多くの思いと言葉が重なっていく。
ある日ふと気づくと、距離は信頼に変わってた。
悠久幻想曲3
Perpetual Blue
パーペチュアルブルー
束ねた心が、未来を変える。
12月22日
同時発売
プレイステーション版：希望小売価格5,800円（税別）
ドリームキャスト版：希望小売価格6,800円（税別）
ポイントキャンペーン
「悠久幻想曲」関連商品（ゲームソフト・書籍・CD等）についている点数を10点集めて下記までお送りください。抽選で3,000名様に「パーペチュアル ブルー moo描き下ろしテレカ」を差し上げます。
応募方法 はがきに、10点分の点数を貼りつけて、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業を明記の上、下記までお送りください。申し込み〆切りは2月28日消印有効です。
（なお、はがき1枚につき1口分とし、端数は切捨てとさせていただきます。）
送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
（株）メディアワークス ソフト事業部 「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係 行
電撃攻略王 悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド 2000年1月15日発売予定 定価未定
電撃G's文庫 悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー ① 2000年1月25日発売予定 予価：本体550円+税
電撃コミックス 悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：A
2000年1月10日発売予定 予価：本体680円+税
悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：B
2000年2月発売予定 予価：本体680円+税
Dセレクション 悠久幻想曲 ビジュアルブック（仮） 2000年2月29日発売予定 定価未定
CD 悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース
好評発売中 ¥2,310（税込）
悠久コレクション 4Colors 好評発売中 ¥1,890（税込）
悠久幻想曲3 Perpetual Blue サウンドトラック
12月17日発売予定 ¥2,940（税込）
悠久幻想曲3 Perpetual Blueドラマ CD
2000年1月19日発売予定 ¥2,940（税込）
（発売 ポニーキャニオン・サイトロンレーベル）
ラジオドラマ化決定！
子安・氷上のゲムドラナイト
現在放送中！
毎週日曜日
TBS 24:30〜25:00
HBC 25:00〜25:30
MBS 24:00〜24:30
RKB 24:40〜25:10
MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 Starlight Marry／Media Works Inc.
"PS"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の 登録商標、また "PocketStation" は同社の商標です。
"Dreamcast" は株式会社 セガ・エンタープライゼスの商標です。

DPSソフトレビュー

12月9日〜12月22日のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

この季節、寒くて外出する気なんか起きません。でもいいや、こんなに楽しいゲームがあるんだもん。さて今日はどれで遊ぶ？

今回のレビュアー

ウォルフ中村



●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF 2』

なんでもゆうこ



●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。つっこみにボケられないゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記2』

TAC☆



●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム



●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON



●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田



●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原



●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きでSLGマスター。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ



●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。おやつに牛丼を5杯食べる。
好きなソフト『トルネコ2』『ダビスタ'99』

平田洋



●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

本郷直樹



●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃しそうな大学6年。職業フリーター。ゲームは1日6時間以内が目標。
好きなソフト『ときめき2』『To　Heart』

DPSソフトレビューは どこよりも深くやりこむ！ 最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村



PS版の予習とばかり、数カ月ぶりにワンダースワン版『GUNPEY』を遊んだ。苦戦すると思ったのにすんなり100万点突破(自己記録は180万点)。プレイのコツって体が覚えているものなんですね。

なんでもゆうこ



私が去年までに見た総映画数はたった十数本。いわば映画オンチだった私が、今年はなんと5回も映画館に足を運びました。趣味が1つ増えて、ちょっとうれしい今日このごろ。年末はなにを観ようかな。

城イドム



私がPSで一番好きなゲームは『RAYMAN』というACT。1人のゲームマニアとして、高度なACTテクをこれほど深く味わえる作品はほかにないと強く確信する。マニアを自称する人はお試しあれ。

トモザ



最近、競馬にハマっています。といっても馬券は買ってません。『ダビスタ』です。ハマっているわりには弱い馬しか生まれません。あと、毎週のGⅠのチェックは欠かさないですね。流行には敏感ですから!?

イラスト／しおやてるこ

Soft

パラサイト・イヴ2

■スクウェア■A・AVG
■12月16日■¥6,800(CD2枚組)
■MC(1ブロック)、AC(DS対応)



リアルなグラフィックが魅力のA・AVG。システムがRPGからAVGに変更され、謎も敵もさらにパワーアップした。

基本的に作りは親切。セーブポイントは多いし、弾薬を無限に入手できる場所も少なからずある。戦闘時以外ならいつでもマップを表示できる（敵の居場所もわかる）のも便利だ。敵の動きにも個性があって○。ただ、一部のアイテムや特殊イベント時の操作方法がわかりにくい、画面手前にいる敵が主人公を隠すことがある、不用意にセーブするとハマる可能性が出てくる場所がある（体力や弾薬等が補充できず逃げ切れない)、といった点は残念。ダメージを受けたときのアクションやリロード時間が長めなため、ずるずるとダメージを受け続けることがある点もストレスがたまる。

65

思わず声を上げそうになるくらいの怖〜い演出がいっぱいで、ドキドキしっぱなし。髪の毛1本まで細かく描かれたCGや、シリアスで興味深いストーリーなど、よく作り込まれた作品で感心しちゃいます。ただ、アイテムの場所がわかりにくく、見つけるためのヒントもほとんどないので、私は何度もつまってしまいました。戦闘に関しては、敵がいる方向にオートで振り向くシステムのために、方向が一瞬わからなくなってしまうことも。レーダーの範囲が狭めなので、敵がいる位置が把握しにくく、敵キャラの突然の襲来に、かなり怖い思いをさせられました。

85

戦闘部分は完成されてはいるが、力押しでも抜けられてしまうなど、ACTマニアにとっては、難易度的に物足さを感じる。謎解き、ストーリーなども気持ちよく進みすぎてしまい、盛り上がり不足を感じることも。敵キャラのグロテクスな描写や、恐怖シーンは、期待しすぎたのか、思っていたほど恐くなかった。システムには「戦闘中にアイテムを使用するには、アタッチメント（専用のボックス）にセットしておく必要がある」といった、やや面倒なところもあるものの、全体的な操作性は良好でグラフィックもきれい。この世界観になじめれば、楽しめると思う。

70

A・AVGになってかなり雰囲気が変わったッス。アヤのHPは成長しないのでACTが苦手な人は少しツラめ。だから、HPを上げる防具の種類がもっと欲しかったッス。武器、防具にいろいろな効果をつけられた前作の合成システムがボリュームダウンしたのは残念。でも日陰に入った瞬間が見た目でわかることや、窓ガラスに映るアヤの姿などには、細かい演出をしているなぁ！　と感心したッス。戦闘は魔法の使えるガンアクションといった感じでほかとはひと味違う楽しさがありますが、そのせいでボス戦闘の基本であるヒット＆アウェイが難しくなった気もしますね。

80

クラッシュ・バンディクー レーシング

■SCEI■RCG■12月16日■¥5,800
■MC(1〜16ブロック)、AC(DS対応)
NC、MT(4P対戦可)



人気シリーズの最新作がRCGになった。過去のシリーズで活躍したキャラが続々登場。4種類のターボの使い方がポイントだ。

ロケットスタート、ドリフト、ターボ、アイテム(パワーアップ＆ライバルの妨害)、ショートカット、タイムアタック、画面を分割しての4人対戦（レース＆バトル）と内容の充実ぶりは文句なし。リンゴを集めるとアイテムが強力になったり、セーブ時に%表示がある点も『クラッシュ』らしさを感じさせて○。ラスボスに1回勝った後も、各コースの規定タイムクリア等が用意されているので長いこと楽しめる。ドリフトターボを使わなくてもラスボスに勝てるバランスもいい。変更した視点がレースごとにリセットされる、メダル入手後はその場でセーブできない等は減点材料。

95

ボタン1つでドリフトが簡単にできちゃうから、誰でも気分よく遊べるゲームですね。NPCのいやらしい攻撃をかいくぐって1位になったときなんか、すごく壮快な気分になれます。ステージ数＆遊べるモードが多いのもよいところ。なかでも、4人対戦モードは思った以上に楽しくて、白熱すること間違いなしです。画面が小さくなっちゃうのが、タマに傷だけどね。難易度は、ステージ序盤なら多少気を抜いていても楽に勝てちゃう程度。ただし、後半になるとRCGが得意な人でも、なかなか勝たせてもらえません。コツコツとゲームをやり込むべし……。

85

4人同時対戦（競走）プレイができるRCGとして、やっとPSに傑作が登場した、という感じ。気軽に気持ちよく走れるバランス、迫力満点のゲーム画面、ていねいに作られた（障害物などとの）接触判定、良好な操作性、膨大なコース数のどれを見ても、完成度は非常に高い。オリジナルのターボシステムも成功していて、やり込むほどにどんどん高度な走りを作り上げられる。また、純粋にRCGとして見ても評価できる本格指向の作りは特筆モノ（車の挙動やラインどりの違いが走行やタイムに如実に影響する)。本格派好みの人でもやり込む価値があると断言するぞ。

90

『クラッシュ』が主人公になっただけのRCGと思って、これをやらないとRCG好きな人は損をしますね。グラフィックはきれいだし、立体感バツグンのコースレイアウトもカッコイイ。ストレスを感じさせないマシンの動きもいいッス。うまくなればガンガン使える複数のターボはレース展開を盛り上げる楽しい要素ですね。なかでもお気軽にできるジャンプターボは楽しくて、小さな坂でもピョンピョンと跳びたくなるッス。初心者でもなんとかなる絶妙のバランスもいい感じ。しっかりと作り込まれているのでリアルRCG指向の人にもプレイしてほしいですね。

90

レビューの掟　点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

XI[sái] JUMBO

■SCEI■PZG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)



SCEIが放つPZG最新作。ダイスを持ち上げることが可能になったほか、ジャンボダイスが登場するなど、ゲーム性がさらに進化。

ルールはシンプル。しかし、思いどおりにダイスを動かせるようになるまではプレイしていてストレスを感じるかも（ダイスがどんな向きになっているのかを瞬時に判断できない人は特に）。アドリブによる連鎖ができるようになると、気持ちよくプレイできるのだが…。ジャンボダイスが登場したり、ジャンプや持ち上げといった要素が追加されたりはしているものの、基本的には前作と同じ感覚で楽しめる点がうれしい。パズルモードだけで定価分だけ楽しめるところも前作同様。パズルモードのリプレイ機能も便利。メニュー画面が演出過剰でかえって面倒だったりするのは×。

85

もともとパズルゲームが得意じゃない私は、アクションが増えてて大パニック。テクニックを駆使して、積み重なったダイスをどんどん連鎖させるってことは、頭ではわかるんだけど、とてもデモプレイのようにはいきません。それでも序盤はダイスをいじくっていれば、いつのまにか勝ててしまう難易度なので、ちょっと安心（笑）。でも、新要素のジャンボダイスの使い方を理解するのは難しいかも。前作をプレイしていない人でもすんなり遊べるように、しっかりしたルール説明がついているのはポイント。パズルモードも充実してて、長い時間遊べますよ。

80

思考力、反射神経、テクニックそれぞれがバランスよく楽しめる、奥の深いPZG。完成度の高さは保証つき。基本は前作そのままだが、新ルール導入により、「前作の延長線」というより「前作とは別のモードを収録した発展形」という感じに仕上がっている。『XI』そのものを想像していた人はビックリするかもしれないが、新たな攻略を練る楽しみがあるぶん、前作を遊びつくした人にもオススメできる（もちろん、新規の人でも問題なく楽しめる）。プレイモード、各種親切機能の充実ぶりも文句なし（ちなみに、5人同時対戦はなくなっている）。PZGファン必携。

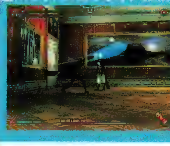
90

ただ消していくだけのプレイでも、すぐ熱中度が高まる完成度はさすがッス。でも、初心者が極めようとすると、覚えること（独自のルール、てんこ盛りの新要素）が多すぎてかなり大変ですね。キャラはとてもかわいいし、マニュアルモードのイラストをみると、名前どおりの悪意が感じられてニヤリとさせられるッス。バーサスモードで相手のコートに直接、ダイスを投げることができるのは対戦の楽しさが盛り上がっていいッス。声の演出も、くどすぎないでいいアクセントになっているッス。パズルモードの序盤だけでも解法を教えて欲しかったところですね。

75

バンパイアハンターD

■ビクターインタラクティブソフトウェア
■A・AVG■12月9日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)



菊地秀行氏の同名小説が初のゲーム化。ライバルの視点に切り替わるなど、原作の世界を忠実に再現。

トモザ

マントでガードするところや長剣の居合い切り、エネルギー波で物を動かすところなど主人公の動作1つ1つをとると華麗な雰囲気が出ていてカッコイイッス。だけど微妙な操作がしづらいのは気になるッス。あと、近距離戦闘がメインなのにカメラ視点が変なところで切り替わることが多いのはいただけないですね。Dの左手に寄生する謎の生物、「左手」のアドバイスは謎を解くのに助かったッス。

65

平田洋

原作のファンなんですが、十分に雰囲気が出てて、安心。操作に慣れれば流れるような剣さばきも可能だし、左手（人面疽）が敵を吸い込むというシステムにもニヤリ。ただし、『バイオ』タイプの3Dアクションが苦手な人には、ちょっとつらいかも。あと、カメラアングルによって敵がまったく見えなくなるのが痛い。基本的には来春公開される劇場用アニメと同じ話ということで、予習にもどうぞ。

70

ル・コンチェルト ～ピアニシモ～～フォルテシモ～

■東■SLG
■12月9日■各¥4,800
■MC(1ブロック)



オーケストラを指揮するSLG。「ff」と「pp」の2本が同時に発売される。壮大なシンフォニーが楽しめる。

PON

音ゲーとしての新しい試みはわかるけど……難しすぎ。各楽器の略称や形状を知って(覚えて)いなければならないし、演奏時に見るべき箇所が多くて煩雑。1曲が長いため、集中力を持続させるのが大変です。ステージ画面のグラフィックも簡略化しすぎで見にくいです。あと、オーケストラなんだから音源にもっと気を使ってほしかったです。シナリオがリンクしているのに2枚組じゃないのも疑問。

50

ヒロポン

いわゆる「リズムゲー」のクラシック版。プレイヤーは指揮者となって、オーケストラに指示を与えるという設定になってます。演奏中は単にボタンを押すだけでなく、バイオリンやシンバルなどの各パートに、指示を与えなきゃならないんだけど、これが難しい！ 荘厳なクラシックを楽しんでる余裕はとてもじゃないけどありません。難しすぎる気もするけど、おもしろいわ、コレ。中毒性アリ。

75

KOUDELKA（クーデルカ）

■サクノス／SNK■RPG
■12月16日■¥6,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)



少女クーデルカを操作して、古びた洋館を探索していくホラーRPG。人物の表情や感情までリアルに表現。

ヒロポン

ダークで重厚な雰囲気&設定、昔のハリウッド映画のようなイベント&演出（メッセージの音声はなんと英語なのだ）、大好きです！ でも、3Dのフィールドのどこにアイテムなどがあるのかわかりにくく、かなりストレスがたまった。戦闘での育成要素（武器や魔法を使い続けるとレベルが上がる）などやり込み要素もちゃんと用意されているし、それさえなければ評価はもっと高かったのになぁ。

70

かわち山田

画面はきれいでいいんだけど、カメラアングルが悪いため、扉やアイテムがある場所がわかりにくい。しかも、マップまで見にくいので迷いやすい。戦闘ではアクション時に、いちいちズームアップするので全体が把握しにくいうえ、引いた視点にしても、すぐにもとの視点に戻ってしまうのにはイライラ。でも、なぜかプレイしてしまう魅力が……。もしかして、アメゲーライクな不親切さがいい？

65

ゲートキーパーズ

■角川書店／ESP■S・RPG
■12月16日■¥6,800(CD2枚組)
■MC(1ブロック)、DS(AC対応)



異星人の地球侵略を阻止するのが目的のS・RPG。「ゲートを開く」ことで発動する特殊能力を操って戦う。

ヒロポン

SLGの戦闘パートと、アニメっぽい演出満載のAVGパート。『サクラ大戦』そっくりデス。設定や演出はけっこう楽しめたけど、戦闘パートに難アリ。フィールドに段差・高低差があるんだけど、障害物の裏側に移動するとキャラが見えなくなるのよね。障害物を透明にする切り替え機能があるけど、戦うたびにもとに戻るんであまり効果なし。いちいち切り替えてたんじゃストレスがたまるよ。

60

TAC☆

戦闘システムはけっこうシンプル。まあ、メインは恋愛要素と考えれば、たいした問題ではないか。でも、戦闘シーンの画面構成は、もうすこし見やすさを考えて作ってほしかった。レトロなヒーローもののノリにくわえて、高度経済成長期を背景に、当時の時事ネタをとり入れたシナリオの雰囲気がツボにはまる人なら、それなりに楽しめると思う。あとは絵柄の好みしだいというところか。

60

筋肉番付Vol.1 ～俺が最強の男だ！～

■コナミ■ETC
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC対応)



同名の番組をゲーム化。8種類の競技に挑戦が可能で、ケイン・コスギらおなじみの顔ぶれも勢ぞろい。

バリオス海老原

人気テレビ番組を題材にしたゲーム。実際に番組に登場するいろいろな競技が楽しめるので、番組を見て、「自分ならもっとうまくできるはずだ」などと思っていた人にはオススメ。使える選手たちも、実際に番組に参加している人ばかりだし、それぞれ得意競技が違うのはおもしろい。また、競技自体もボタン連打や押すタイミングなどで勝負が決まるので、複雑な操作なしに遊べるのはよかった。

70

平田洋

伝統的な、シンプル操作+タイミング勝負。地道な反復練習が成績に反映されるので、遊び込みの意義とおもしろさを実感。そこで注目なのが各競技をトコトン練習できて親切な「プラクティスモード」の存在。テレビ放映でおなじみの実況もいい味を出してるんで（バリエーションがやや乏しいけど…）、番組が好きならこれだけでもう楽しいかも。自分でキャラをエディットできるのもうれしい。

80

ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ

■コンパイル■PZG■12月16日
■¥4,980■MC(1ブロック)、PS(14ブロック)、DS(AC非対応)



『ぷよぷよ』シリーズ最新作。「すとーりー」モードをはじめ全部で6つのモードを収録。ポケステにも対応。

PON

定番落ちモノPZGとしてのおもしろさは相変わらずで、1人でも2人でも長く楽しめそうですね。グラフィックもかわいくて◎。必殺技やステージ特性により、ハマリ度がアップしているぶん難易度も上がってます。特にCOM戦は必殺技が使えないとツライです。設定はいろいろ選べるけどね。ただ、読み込みやデモ画面の文字表示速度が遅いのは難点。ファン向けな作りも微妙なところかな。

75

TAC☆

初代から『通』『SUN』と、ルール的には上級者対応の進化を続けてきた『ぷよぷよ』シリーズだけど、この『よ～ん』では、キャラクターごとの必殺技という新要素で、ひさしぶりにライトユーザーにも親しみやすくなった。そのうえでちゃんとやり込み派向けのモードもあるので、初心者から上級者まで長く遊べるはず。ポケステのカーくんも、芸の細かいドット絵アニメがイイカンジっす。

80

その他のソフト

●STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～（エレクトロニック・アーツ・スクウェア／AVG／12月9日／¥5,800）●HEIWAパチンコグラフィティVol.1&2（アクアルージュ／SLG／12月16日／各¥3,800）●必殺パチンコステーションSP～山佐★ベストチョイス（サンソフト／SLG／12月16日／¥2,800）●森田和郎の五目並べと連珠（悠紀エンタープライズ／TBL／12月16日／¥1,500）●森田和郎のチェス（悠紀エンタープライズ／TBL／12月16日／¥1,500）

LOVE&DESTROY

■SCEI■ACT
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)、AC(DS対応)



バトルポットと呼ばれるロボットに乗り、敵と戦うATC。戦績に応じて戦闘後のイベントが変化する。

ヒロポン

ACTパートがしっかり作り込まれているし、設定は細かいなど個々は秀逸なのに、1本のソフトにまとめるとなぜか魅力的に見えない。いろんな要素をつめ込みすぎているせいだろうね。純粋にACTとして見るとけっこうおもしろいので、特に『ガングリフォン』が好きな人にはオススメかな。単純に桂正和氏のキャラにひかれたって人は、キャラゲーじゃないんで手を出さないほうが無難かもね。

70

PON

ACTと恋愛をくっつけたアイデアはグッド。キャラがかわいいし、ムービーも非常にきれい。選ぶ女の子(自機の特性)によって戦略を考えるのもおもしろい。難易度は高めで、複雑で微妙な操作が要求されるためアナコンは必須でしょう。ただ、ステージ数が少なくボリューム感に欠けますね。また、最終ステージ前にセーブできないのは不親切。「エヴァ」っぽいので、その系統が好きならハマれます。

75

〜アート・カミオン〜 芸術伝

■TYO■RCG
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)、2P対戦可



アートトラックの世界を題材にしたRCG。トラックを飾るパーツは2万種以上。芸術度を競う要素もある。

城イドム

「トラック野郎の生きざま」を描いた世界観、車線ブロックが重要になるレース部分ほか、『デコトラ』シリーズに類似点が多い。けっこう簡単に車線ブロックが成功するので、歯ごたえは少ないぶん、遊びやすい。グラフィックはきれいだし、外装のパーツでセンスのいい組み合わせを選ぶと「技あり」というボーナス(芸術度アップ)があるなど、ビジュアル面での力の入れ方が比較的目立つ。

75

平田洋

車線変更と、じゃまな車を脅してどかしていくだけっていう、いわゆる「デコトラ系システム」。遊び方は簡単。走る目的のすべてが、トラックをデコレーションすることに収束するゲーム性は、やっぱり好みが分かれるところだけど、内装にもこだわれる点はかなりよいです。ペイントや内装の組み合わせで「技あり」などの評価を下してくれるおかげで、微妙な目的意識も発生してきて、楽しい。

75

ぽけかの 〜愛田由美〜植野史緒〜完条院静香〜

■データム・ポリスター■SLG
■12月16日■各¥3,800
■PS(8ブロック)



3キャラ同時にリリースされる、ポケステ必須の育成SLG。ポケステで育成、PSでイベントが発生。

ヒロポン

ギャルゲーにありがちな「こびた女の子」ではなく、できるだけ等身大の少女を描こうとしている点には好感が持てた。イベントも純粋に楽しめました。でも、キモとなるポケステではやることがほとんどなく(ほとんどほったらかしでもOK)、ゲームとして見ると疑問が残る。ミニゲームもいくつか用意されているけど、満足度に欠けるかな。個人的には、気軽に遊べるという意味で評価できたけどね。

65

本郷直樹

プレイ中に、妙な待ち遠しさを感じることができるゲームです。完全にリアルタイムで女の子が成長していくので、ちょっと時間が経つとすぐ「どれどれ、どのくらい育ったかのう」と確認したくなるのです。ただ、つきつめてしまえば「コマンドを入力→待つ」を繰り返すだけなので、プレイが単調になりがちなのも事実。女の子に感情移入できるかが、ゲームを楽しめるか否かの分かれ目になるでしょう。

75

Neorude(ネオリュード) 刻まれた紋章

■テクノソフト■RPG
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)、AC(DS非対応)、マウス



行きたい場所をマークして、キャラを導く操作が特徴的なRPG。第3弾の今回は、パーティの分散が可能。

バリオス海老原

ダンジョンなどで謎解きをしたときに経験値がもらえ、さらにその解き方によっては、もらえる経験値も違う。3人の主人公がそれぞれにできることが違い、それを組み合わせながら、次第により正しい謎の解き方を考えるようになっていくのはおもしろい。ただ、キャラの行く先をポインターで指示していく操作は慣れるまで、キャラを思いどおりに動かせないので、いらだちを感じてしまうかも。

70

トモザ

序盤のシィールの弱さは気になるけど戦闘以外で経験値がもらえるのでサクサク成長できて気持ちいいッスね。独特のポインターシステムは移動時には楽だけど、戦闘のときは使いにくいです。アイコンが見た目でピンとこないのも減点。戦闘中にイラストで状態の変化がわかるのはいいけど、リアルタイム戦闘は忙しすぎて、じっくり見てる暇がない(遅くすることは可能)。街もムダに広いッス。

65

牧場物語 〜ハーベストムーン〜

■ビクターインタラクティブソフトウェア
■SLG■12月16日■¥5,800■MC(5ブロック)、PS(ブロック)、DS(AC非対応)



農作や酪農などを楽しむSLGのPS版。お祭りなどのイベントや、競走馬などのミニゲームも収録。

バリオス海老原

ほのぼのとした世界の中で作物を収穫したり、牛や羊を育てたり、町の人たちとのふれあいなどが楽しめるのが、このシリーズのおもしろさですね。町の女の子とは仲良くなれば結婚も可能と恋愛SLG的な要素も含まれていて、子どもから大人まで遊べます。他機種で作品を重ねてきたシリーズ最新作だけに、ミルクをチーズに加工して出荷できるなど、改良されている点もあって、遊びやすかったです。

85

平田洋

SFC版のころから好きだったんで、ひいき目なんですが、楽しすぎです。育てる喜び&収穫の喜び満載のめくるめく牧場ライフに、女の子と仲良く!とか、料理を作ろう! とかの必殺技みたいな新要素を付加なんて、もうずるい。ただ、道具が充実していないゲーム序盤だと、要素が増えたわりには1日にできることが少なく、じらされてるようなストレスが。……そこがまた楽しいんですけどね。

90

桃太郎電鉄V(ブイ)

■ハドソン■TBL
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)、MT、4P対戦可



『桃鉄』シリーズ最新作。貧乏神を自分につけたほうが勝つなど、普通とは違うルールで遊ぶこともできる。

トモザ

今までのシリーズに比べるといろんな遊び方が増えて、ゲームの世界が広がった感じッス。前作までが自分たちでストーリーを作るものとしたら、今回はたくさんのストーリーに参加できる感じで、飽きがこないですね。カードが最初から系統で分けられているので、カードの種類が多くなった今作では特に重宝するッス。新要素のシェルターは買い占めする必然性が高まってちょっといいですね。

70

PON

さすがにもう新鮮味はないけど、変わらない安心感がありますね。システムも遊びやすくこなれてます。読み込みやセーブも速くて快適。いろんなルールが楽しめる「バラエティゲーム」や新イベントの「ハルマゲド〜ン」も、基本を崩すことなくマンネリ感を拭うのに成功してます。個人的にはギーガボンビーが登場しないのがうれしい。パーティゲームとして最適なので、この時期重宝するでしょう。

80

GUNPEY(グンペイ)

■バンダイ■PZG
■12月16日■¥3,800■MC(3ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可



4種類のパネルの線をつなげて消していくPZGのPS版。対戦モードなど、全部で4つのモードがある。

ウォルフ中村

完成度がとても高かった作品だけに移植度が心配だったが、操作感を含めて問題なし。もちろん読み込み時間はあるし、カラー表示になったことによる違和感もあるけどね(笑)。初期設定のカーソル移動方向が8方向(斜め方向に入らない4方向の方が遊びやすい)、2本先取の対戦はなかなか勝負がつかない(COM戦をノーミスクリアしたときも数十分かかった)といった点は残念。価格設定は○。

85

TAC☆

本格的にプレイしたのは今回が初めてだったんだけど、いや、噂に違わずおもしろいっすな、コレ。たった数種類のパネルをどうつなぐかで、これだけ頭を悩ませるのがすごい。かなり忙しく操作しなきゃいけないゲームなんで、はじめはとっつきが悪く感じるところもあるんだけど、しばらくプレイするうちに、頭の中からナナメの線のイメージが消えなくなるぐらいにハマってしまいました。

85

STREET FIGHTER EX2 PLUS

■カプコン/アリカ■FTG■12月22日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可



『EX』シリーズ最新作。PS版オリジナルの「ディレクターモード」など、さまざまなモードを収録。

本郷直樹

移植は完璧に近いです。システムなどの根本的な部分に不満を感じないなら、確実に楽しめます(読み込みが長いのがちょっと残念)。好評を博したトライアルモード(技のドリル帳みたいなアレ)も健在。ただ、PSオリジナルのディレクターモードは、できることが限られているので、対戦好きの実戦派にはあまり関係ないかも。自分のプレイを録画したことがあるような人なら、楽しめるかな。

90

ヒロポン

アーケード版の移植なんだけど、格ゲーをほとんどやらないオイラは初体験。けっこう楽しめたけど、キャラをポリゴンにした意味があるの? という疑問が。だって、かんじんの対戦部分は結局2Dだし、キャラもポリゴンでかわいさ半減。でもトライアルモードは◎。ウォルフ氏指導のもと、昇竜拳→波動拳×6が出せたときには狂喜しました。ヘタなオイラも楽しめるような親切設計はうれしいね。

80

その他のソフト

●森田和郎の花札(悠紀エンタープライズ/TBL/12月16日/¥1,500) ●GLOCAL HEXCITE(グローカル ヘキサイト)(ローカス/PZG/12月22日/¥3,800) ●ザ・心理ゲーム5(ヴィジット/ETC/12月22日/¥1,500) ●SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング(サクセス/RCG/12月22日/¥1,500) ●SuperLite 1500シリーズ UNO(サクセス/TBL/12月22日/¥1,500) ●SuperLite 1500シリーズ バトルすごろくハンター(サクセス/TBL/12月22日/¥1,500)

PANZER FRONT
(パンツァーフロント)

■アスキー■SLG
■12月22日■¥6,800
■MC(1ブロック)



戦車を操って戦うSLG。自分の戦車を操作するだけでなく、指揮下の戦車に指示を出すこともできる。

かわち山田

ハデハデな演出はなく、ストイックで完全にマニア向けのゲーム。独特な操作感は最初とまどうけど、少しプレイしていけば慣れる（チュートリアルあり）。ただ、移動中の射撃画面と通常画面の切替えが遅いのは、一発で死ぬこともあるこのゲームでは、かなり気になる。また、敵を破壊したときに、自軍の誰が、どの敵を倒したのかがわからないのは不便。でも、それ以外の部分はよくできています。

75

平田洋

戦車マニア大喜び。ヘビー級にリアルな戦車シミュレーターで、第二次大戦当時の戦車戦が、臨場感たっぷりに堪能できます。プレイヤーの陣営も独・ソ連・米軍の3タイプから選択可能で、有名デザイナーがデザインした架空戦車を使えるのもうれしい。しかし、距離計測や砲弾の装填速度制限、転輪操作などをプレイヤーが1人でこなさなければならないため、ある意味実際の戦車よりも大変かも。

80

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

■SNK■FTG■12月22日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(7ブロック)、2P対戦可



『侍魂』最新作がPSオリジナルの設定で登場。「離天京」を舞台に、一新されたキャラクターたちが戦う。

バリオス海老原

怒りや一閃など、これまでのシリーズ作品のシステムは生かされているので、シリーズ体験者なら、すんなりと入り込めるはず。しかし、ポリゴンキャラのアクションがおおざっぱなのは残念。また、体力がある程度減ったときに一時休戦状態になるシステムは、このシリーズの魅力であるスピード感を多少損なってしまっている。が、おちついて考える間ができるのは、初心者にも遊びやすくていいかも。

65

かわち山田

対戦途中で、残り体力が一定値になったり、ダウン時に攻撃できなくなるシステムは、連続でダメージを受けることがないので、格闘ベタな人にはうれしい。ただ、ムービー以外の背景、キャラのグラフィックがかなり見劣りするのは、キャラメインの格闘ゲームではイタイ。ストーリーモードでも、お話が中途半端に挿入されるので、理解しにくい。対戦格闘だからって、目をつぶっちゃったのかな。

60

ナイナイの迷探偵

■ナムコ■AVG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)



「ナインティナイン」が主人公のAVG。独自の「ツッコミ」システムのほか、ミニゲームも楽しめる。

トモザ

前作（？）の『さんまの名探偵』はキャラゲーのワクに収まらないシリアスさが魅力で大好きだったッス。けど、今作はキャラゲーのワクを破りきれてないデキでちょっと残念。ストーリー展開もゆっくりめだし、カップラーメンの行方を探す物語の導入部は緊張感が薄いッス。各キャラの雰囲気が出ているのはいい感じなんですけどねぇ。オマケのボートレースは非常に楽しく、遊べたッス。

60

PON

吉本興業のタレント総出演のAVGだが、推理や謎解きは一切なし。内容はいわゆるお使いゲームで、ストーリーを進めつつギャグを楽しむといった感じ。それだけにテレビのバラエティ番組のような作りで、テロップの演出とかも凝ってます。やたらとミニゲームが挿入されるけど、勝っても負けてもストーリー展開に大きな影響がないのはいいですね。ナイナイ＆吉本ファンなら笑えるはず。

65

爆走デコトラ伝説2
～男人生夢一路～

■スパイク■RCG■12月16日
■¥5,800■MC(8ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可



アートトラックRCGの最新作。3種類のモードで対戦することが可能。今回は北島三郎氏が挿入歌を熱唱。

城イドム

基本的に前作そのままの内容。「トラック野郎（姫トラ）の生きざま」を描いた世界観は素晴らしく、演歌のBGMほか、演出部分も申し分ない。かんじんのレース部分は、ゴール直前での（ライバル車への）進路のブロックのデキが勝敗を左右するタイプ。実質的にレース部分は進行手段に過ぎず、トラック人生を歩んでいくAVG感覚でゲームは進む。ゲームバランスはやや難しめ、という程度。

75

平田洋

走ってお金を稼いで、ひたすら自分の車をドレスアップしていくだけ。デコトラはデコレーションしてナンボっていう姿勢がひしひしと伝わってきます。ライン取り！　ドリフト！　っていう車ゲーばっかりやってたけど、このゆるきなテンポは意外に好印象で、演歌の名曲を起用したBGMも、かなりツボ。用意されているペイントのバリエーションに、もっと本道から逸脱した絵も欲しかったかな。

70

その他のソフト ～ピックアップ～

Dancing Stage featuring TRUE KISS DESTINATION

■コナミ■ETC■12月9日
■¥4,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、専用コントローラ
アーケードで好評のダンスゲームがPSに完全移植。システムは『DDR』と同じで、使用される曲が小室哲哉氏のプロデュースによるものになっている。

ロックマン6 史上最大の戦い!!

■カプコン■ACT■12月9日■¥2,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(13ブロック)
『ロックマン』シリーズ第6弾。FC版の完全移植だけでなく、PSオリジナルの「ナビモード」などを収録。また、ポケステでミニゲームも楽しめる。

電車でGO！ プロフェッショナル仕様

■タイトー■SLG■12月9日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)、『電車でGO!』コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)
電車運転SLGの第3弾。前2作に収録された路線の完全バージョンが収録されたほか、天候や乗車率などでブレーキの利き具合が変わったりする。

LAND MAKER(ランドメーカー)

■タイトー■PZG■12月9日
■¥4,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可
上から降ってくるブロックに、下から同じ色のブロックをぶつけて消していくPZG。アーケードからの移植だが、PSオリジナルの「パズルモード」もある。

SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション

■サクセス■SLG
■12月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)
F1チームのオーナーになり、年間のコンストラクターズチャンピオンを目指すSLG。レースマネージメントが中心で、いかに資金を確保するかが重要。

ビーストウォーズメタルス 激突！ガンガンバトル

■タカラ■ACT■12月9日
■¥5,800■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可
フルCGが特徴のアニメがACTで登場。サイバトロン軍かデストロン軍を選び、全10ステージで戦う。鑑賞専用のTVモードや、練習モードもある。

みちのく秘湯恋物語 Kai

■フォグ■AVG
■12月22日■¥3,800
■MC(3ブロック)
『～美少女花札紀行～みちのく秘湯恋物語』に改良を加え、低価格でおくるリニューアル版。グラフィックを大幅に追加し、システムもより遊びやすくなった。

NBA パワーダンカーズ5

■コナミ■SPG■12月16日■¥5,800
■MC（2ブロック）、DS（AC非対応）、MT、8P対戦可
NBA29チームの実在選手が登場し、迫力あるプレイを繰り広げるSPG。コート、ユニホーム、新ルールも1999-2000シーズンのものを採用。

モンスターパニッシュ

■テイチク■TBL
■12月16日■¥4,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
カードゲーム的な要素と、RPG的な要素をあわせ持つボードゲーム。陣地を守りつつ、いかに多くのモンスターを倒すかを競う。仲間とアイテムの使い方が重要。

超電力戦士ミクロマン GENERATION2000

■タカラ■A・AVG
■12月16日■¥5,800
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
TVアニメなどでおなじみの「ミクロマン」が、敵に捕らわれた仲間を救出するミッションクリア型A・AVGで登場。パーツチェンジで豊富な技を繰り出せる。

THE NEXT TETRIS DLX (ザ ネクストテトリス デラックス)

■ビーピーエス■PZG
■12月16日■¥4,800
■MC(3ブロック)／DS(AC非対応)
懐かしの『テトリス』と、連鎖消しなどの新要素を加えた『ザネクストテトリス』の2つが楽しめるソフト。ハンデ戦も行えるので初心者でも楽しめる。

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2

■コナミ■ETC
■12月22日■¥2,800
■MC(1ブロック)
人気の『DDR』アペンドディスク第2弾。今回は『beatmania』でおなじみの曲も収録されている。プレイには別売りの『DDR2ndReMix』が必要。

LOVE GAME'S わいわいテニス2

■サンソフト■SPG
■12月22日■¥4,800
■MC(1ブロック)、2P対戦可
『わいわいテニス』の第2弾。総勢26名のキャラクターが登場。可能な限り簡略化された操作で、ビギナーから上級者まで楽しめる。

SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SUPECIAL

■サクセス■SLG
■12月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)、MT、4P同時プレイ可
カジノで人気の高いルーレットなど、7種類のゲームが楽しめる。1人で楽しむ「フリーモード」と大勢で楽しむ「ランキングモード」の2つのモードがある。

Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ

■テクモ■SPG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)
Jリーグ全26チームの中から好きなチームを選び、リーグの頂点を目指すSPG。選手を操作するだけでなく、監督として指示を出すこともできる。

鬼眼城

■講談社■AVG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)、AC(DS対応)
仕官希望の若者「隼人」となり、さらわれた姫を助け出す時代劇AVG。3Dのフィールドで、敵やトラップを乗り越えながら進んでいく。

デジモンワールド デジタルカードバトル

■バンダイ■AVG
■12月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)
カードゲーム、携帯ゲーム、アニメ等で大人気のモンスター育成アドベンチャーがついにPSで登場。初回版にはレアカードがついてくるぞ。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

「クラッシュ～」と「XI～」にかなり高い評価が集まった今回のレビュー。ただし、「XI～」に関しては「前作で、このシステムを極めた人でないと遊びつくすのはたいへん（なんでも）」という意見もありました。逆に評価が割れた「バライヴ2」では「ACTマニアの視点で、純然としたACTと見ているから評価はからめ（城）」とか、「上級者でなくても楽しめる難易度で、A・AVGとしては質がいい（なんでも）」という意見がありました。それ以外では「牧場」が好評でした。

※12月11日発売の「GT2」と12月22日発売の一部のタイトルは次号掲載になります。

その他のソフト ●必殺パチンコステーションnow2 ～やったぜ一発・ツモツモ天国～（サンソフト／SLG／12月22日／¥2,800）●パーラー！ プロ・ジュニアVol.4（日本テレネット／SLG／12月22日／¥2,900）●ニチブツセレクトVol.1 クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～（日本物産／TBL／12月22日／¥2,800）●第3次スーパーロボット大戦（バンプレスト／S・RPG／12月22日／¥2,000）●日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2（ナグザット／TBL／12月22日／¥5,800）

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305（株）メディアワークス「4Cど」係

色鉛筆でも濃く描いてあればどうにかなります。薄いのは……なので注意。



▲新潟県　彩楸さん：OPはやっぱりイカスアニメムービーですかねぇ？　ゲーム中にもガンガンアニメシーンが入るといいんですけど。

▼和歌山県　山崎美由紀さん：もうスグに思い出せるのが巻き舌。戦闘はやっぱり声つきですよね。アクセスも前作と同じくらい速いといいですねぇ。





▲群馬県　沢瀬ゆうさん：本当の頭身はこんな感じでしょうか？　主人公、ムキムキですよね。ヤッパリ。アレだけ腹筋あるんですから。



▲大阪府　今村カオルさん：やはり謎なのは女主人公の髪飾り。アレは……蒸気の噴射口とか、吹き矢とかイロイロ言われてます。珍しいですよね。アクセサリーとして。サボテンくんは……そうやって邪魔してそうです。みんなの。かわいいから憎めないっていうか。笑。



▲千葉県　明石知子さん：PS 2で発売される続編は……やっぱりコンストラクション機能付きなんでしょうかねぇ？　PS 2はポリゴンがさらに得意なハードですから、スゴイコトになりそうです。某映画よりも格好良くなったりして。屋根を走るシーンとか。忍者好き、ACT好きにはたまらない作品になるといいですねぇ。期待しましょう。



◀滋賀県　藤崎尚さん：相変わらずの人気のナナミさんです。正統派の元気少女ですからね。……「ときめき2」の光さんといいこの辺が今の流行りなんでしょうか？　まあ、ツライ戦いだからこそ、彼女のようにガンバル姿が胸を打つわけです。平常時には……意地悪でお節介なお姉ちゃんですからねぇ。笑。多分。



◀長野県　湖山たみさん：一見戦闘はしにくそうな服装ですよね。旅姿っていうか。砂の大地を旅するのにマントは欠かせませんから。銃器は手入れが大変そうです。



◀栃木県　成瀬めいさん：クリスマスです。ばっちり時期は押さえてますよ。ナナミもこんな風に……。



◀富山県　チハルさん：ギルバートはスナフキンのようですから。メチャメチャ情熱的ですけど。



◀宮城県　フォレストさん：コレだけ大きな羽根なら飛べるかもしれません。気持ちよさそうです。



▲神奈川県　アメミヤユタカさん：お宝ちょうだい人生とでも言いましょうか？　キャラ的に楽しすぎです。

CGでバッチリ!

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！　データでの応募は×です。



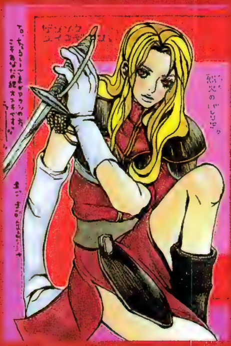
▶広島県　女女水母さん：ゲームシステムはともかく、キャラや世界観は人気高いです。愛さえあればどんなシステムでもクリアできる！　と根性ですね。



◀千葉県　吉四六さん：続編は……どうなんでしょう？　今から発表しておけば、きっとPS3発売くらいには……って。笑。世界観だけを生かして、違うジャンルのゲームにしてしまってもいいかもしれません。PS2ならリアルタイムでレンダリングも！



▲神奈川県　朝影礼都さん：お酒の飲み過ぎは気を付けましょう。急性中毒は危ないこと多いですし。



▶大阪府　鯖田ユキさん：カスミか彼女か。どっちを取るかは究極の選択ですよ。強さなら彼女なんですけどねぇ。



▶東京都　のぶすけさん：女キャラ少なくてもツボは押さえてるっていうか。まあ、イイモノはいませんけど。



▶三重県　ささきたつきさん：坊ちゃん、次回作でも若いままで登場するんですかねぇ？　気になります。



◀神奈川県　緋冴久遠さん：カミュの方が人としてできてる気がするんですけど……楽しいのはマイクロトフですかね？



◀神奈川県　むちゃりんさん：雰囲気がスゴイですよね。世界観も。なげやりな登場人物もいい感じです。



◀青森県　せんづき千春さん：パンが落っこちているだけなのに、各キャラの個性が出ていていい感じです。



▲大阪府　柳けふさん：アメリカ柄のメリケンサック。いい感じです。手痛いんですけどね。手袋タイプは特に。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封



▲神奈川県　和泉等閑さん：キャラが個性的な分、システムはオーソドックスです。遊びやすい？

▼愛知県　遠山集さん：何でも背負っちゃいそうで怖いですけどね。この姉弟は。話さないと、もっと。





▲山形県　碧月佑さん：雰囲気バッチリですよね。難易度がソコソコであることを期待しましょう。

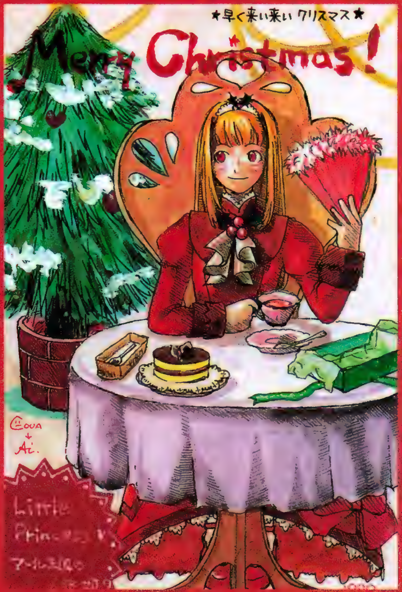


◀香川県　H・制作所さん：かなりアッという間らしいです。EDまで。まあ、何度も楽しむタイプらしいのでいいんですけど。



◀山梨県　森ノ夜鷹さん：地味にグマグマ話しているのがステキな感じです。グマ？

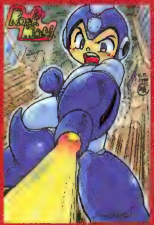
▶千葉県　さわだ愛さん：プレゼントとか、ケーキとか、お茶とか、何かと好きそうな登場人物が多いですよね。このゲーム。笑。戦闘中でもお茶の時間だからって堂々と休みそうです。元々そういうノリ満載だからいいんですかねぇ？　今回も好きな人にはたまらない作品に仕上がっています。

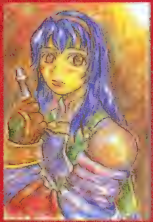




▲宮城県　白河風華さん：たくさん背負ってますからね。いくら必要なモノとはいえ。激しく動くのは大変そうです。

▼愛知県　暁一穂さん：過去のシリーズが出てます。難しいです。本当に。子供の頃はできたのに……。





▲千葉県　でこぽんさん：一緒に連れていきたかったのに度、500％って感じでしょうか？　みんなの意見です。

▶愛知県　水鶏さん：ミッシェルの武器は映画「デスペラード」や「トライガン」を見るとよくわかります。ああいうモノです。笑。



▶石川県　あまぞねすさん：旅立ってますねえ。モーグリも大事な戦闘キャラでしたからね。当時は。





◀埼玉県　夜風雨さん：魅力的なキャラ多いですよね。次はRPGとかでしょうか？　笑。



◀埼玉県　ふぐ茶さん：このアングルはなんとなくHに見えますよね。



◀京都府　藤本明子さん：はだけっぷりがなんとも……リボンがさらに……。



◀埼玉県　李桃餅さん：「マイガーデン」地味ですが楽しいですよね。



◀新潟県　霜弥こゆりさん：なんとなくこの頭身でこの目だと、怖くない気もします。



▲群馬県　羅城アシュナさん：ちょっとむねーんなレナ。これはこれで。

▶埼玉県　堀川まじめさん：仲良くしないとですね。クリスマスですから。というか、強制的に仲良くさせるのがサンタさん。怖いかも。



▶愛媛県　龍速零さん：ムンバ屋……肉は何を使ってるんでしょうか？



▶神奈川県　小野美千さん：彼が届けてくれたらうれしいんですけどねぇ。



▶愛媛県　ナマケモノさん：渋いですよね。彼が……今回の巻き舌さんでしょうか？



▶東京都　プレーリーさん：なんていうか、ちょっとウッフンな感じでしょうか？



▶大阪府　BGM　Aさん：みんながみんなでいい感じです。ワガママでしょうねえ。





▲大阪府　昭直利さん：ヤッパリ、疲れたはぁ～っていう風景はコレくらいの歳にならないと似合わないんでしょうねぇ。タバコも。親父好きな人も多いですから、今後は増える……んでしょうか？



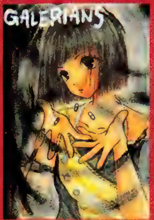
◀宮城県　トモさん：ズバーンっていう擬音が似合いそうです。アニメとかにはならないんでしょうかねぇ？　実写版はありましたけど……イマイチでしたし。

▼北海道　夜野カイさん：笑顔がいい感じです。衣装はまだまだ子供系ワンピースですけど。笑。





▲愛知県　おてんとう虫さん：タトゥーとか、似合いますよね。というか、金子キャラはそういう要素ばりばりですし。



▲神奈川県　すずき奈緒子さん：薬に頼るのは怖いですよね。どうしても。副作用がバシバシでてきちゃいますし。



◀京都府　ポリエステルさん：坊ちゃんの存在さえなければ、彼が彼女の心を射止めるコトもできたでしょうが……。いい男になりそうですからね。いじっぱりですけど。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　ＰＳになってない良作まだまだありますよね。来年は……どうなるんでしょう？　わからないのでとりあえず、自分の希望を訴えておきましょう！

▶東京都　ばらスィーさん：モンスターの仲間は今回のPS版でもありますから。レアなモンスター多いんでしょうねぇ。きっと。延びた分、期待しちゃいますよね。どうしても。



▶神奈川県　緋汐久遠さん：3本まとめて、PS2でとか……どうでしょう？　セガ分社化が移植に関係したりするんでしょうか？　SS、DC系のソフトの行方は？　過去のソフトのネット配信も始まりますし。『サクラ大戦』は？



書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305㈱メディアワークス「4Cど」係

電撃文庫

12月の新刊 好評発売中

見えない敵を相手にした熾烈な戦いが今、始まる…!

ブギーポップ・カウントダウン エンブリオ浸蝕



最新刊

上遠野浩平（第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）
イラスト／緒方剛志　定価:本体510円+税

「ブギーポップは笑わない」2大メディアミックス発動!

TVアニメーション　2000年1月よりオンエア
テレビ東京、テレビ大阪、テレビ愛知ほかにて放送予定

劇場映画　2000年春 東映洋画系にてロードショー
監督:金田龍 出演:吉野紗香、寺脇康文

コミック版 大好評連載中
電撃Animation magazine（毎月10日発売）
月刊コミック電撃大王（毎月18日発売）



イラスト/椎名 優

電撃ゲーム3大賞受賞コンビが贈るアクションノベル第2弾!!

月と貴女に花束を2 妖龍の少女

志村一矢（第5回電撃ゲーム小説大賞〈選考委員特別賞〉受賞作家） イラスト／椎名 優（第5回電撃ゲームイラスト大賞〈金賞〉受賞作家）
定価:本体550円+税

平凡な女子高生の運命を左右する前世からのつながりとは？
『COOLDOWN』の伊達将範×『OZN（オズヌ）』のしろー大野が贈るアクションストーリー

注目作登場!

リムーブカース〈上〉〈下〉

伊達将範　イラスト／しろー大野　定価:本体530円+税（上巻）　本体510円+税（下巻）

魔装機神サイバスター〈下〉

酒井あきよし　イラスト／伊藤岳史
定価:本体790円+税

トレインレイダー2 蒸機の十字軍（スチーム・クルセイダー）

原案／安田 均　著／西奥隆起
イラスト／木村明広　定価:本体730円+税

電撃ゲーム文庫　創刊第1弾好評発売中

幻想水滸伝 ソウルイーター〈上〉
堀 慎二郎　イラスト／河野純子（KCE東京）　定価:本体540円+税

小説 北へ。いつか出会うあなたに……
著／九頭竜郁流　原作・監修／広井王子　イラスト／NOCCHI（RED）　定価:本体550円+税

ブラックマトリクス
祭紀りゅーじ　イラスト／西村博之　定価:本体510円+税

桃太郎電鉄〈怪獣編〉キングボンビーの逆襲
著／大沼弘幸　原作・監修／さくまあきら　イラスト／土居孝幸　定価:本体530円+税

※定価は本体価格に消費税が加算されます。

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合わせ▶03·3238·8605（角川書店特販部）
内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

YCARDSEAL 冬の新作ソフト SPECIAL

スペクトラルブレイド	レジェンド オブ ドラグーン	パックマンワールド
チョコボスタリオン	ドラゴンヴァラー	西遊記
XI [sai] JUMBO	ヴァルキリープロファイル	天誅 忍百選
悠久幻想曲 3	ビブリボン	ランナバウト 2
実況パワフルプロ野球'99 決定版	電車でGO! プロフェッショナル仕様	クロノ・クロス
クロノ・トリガー	蒼魔灯	アランドラ 2
COUNTDOWN VAMPIRES	グランツーリスモ 2	ドラゴンナイツ・グロリアス
キレンの野望～ジオンの系譜～	クーデルカ	純情で可憐 メイマイ騎士団
サモンナイト	ゲートキーパーズ	グローランサー
CHASE THE EXPRESS	パラサイト・イヴ 2	ときめきメモリアル 2
ポポロクロイス物語 II	ぷよぷよ～ん	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に
途中 SAVE DATA	クラッシュ・バンディクー・レーシング	リトルプリンセス
ボス前 SAVEDATA	ネオリュード 刻まれた紋章	Lunatic Dawn Odyssey
絶対消去不可 DATA	桃太郎電鉄ブイ	ククロセアトロ
	GUNPEY	どこでもいっしょ





電撃PlayStation　129号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

西遊記	© 1999 KOEI Co.,Ltd.
ランナバウト2	© 1999 CLIMAX
クロノ・クロス	© 1999 スクウェア キャラクターデザイン：© 1999 スクウェア/© 1999 結城信輝
アランドラ2 魔進化の謎	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	© 1999 IDEA FACTORY
グローランサー	© ATLUS/キャリアソフト 1999
ときめきメモリアル2	シールに表記してあります
探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に	© 1999 DATA EAST CORP.
リトルプリンセス マール王国の人形姫2	© 1999 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
Lunatic Dawn Odyssey（ルナティックドーン オデッセイ）	© 1999 ARTDINK. All Rights Reserved.
ククロセアトロ～悠久の瞳～	© SUNSOFT © TAMTAM © 寺田憲史 © 桜瀬琥姫(Rig.Marge)
どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
レジェンド オブ ドラグーン	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
ドラゴンヴァラー	© 1999 NAMCO LTD.,
ヴァルキリープロファイル	© tri-Ace Inc./PRODUCTION I.G/Actas Inc./ENIX 1999
ビブリボン	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
蒼魔灯	© TECMO,LTD. 1999
グランツーリスモ2	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.All manufactures,cars,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and / or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
ぷよぷよ～ん　カーくんといっしょ	Developed by COMPILE 1999/© SEGA ENTERPRISES,LTD.
パラサイト・イヴ2	© 1999 スクウェア 原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」（角川ホラー文庫刊） イラストレーション：野村哲也
クラッシュ・バンディクー レーシング	© SCEA/© UIS/Dev.by NDI
Neorude（ネオリュード）　刻まれた紋章	© 1999 Technosoft Co.,Ltd.
桃太郎電鉄V（ブイ）	© 1999 HUDSON SOFT
STREET FIGHTER EX2 PLUS	© ARIKA CO.,LTD.1999 © CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
チョコボコレクション	© 1999 スクウェア/パリティビット © 1998 スクウェア
XI[sái] JUMBO	© Sony Computer Entertainment Inc.
悠久幻想曲3　Perpetual Blue	© 1999 Starlight Marry/Media Works Inc.
実況パワフルプロ野球'99決定版	© 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED. （社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認 （社）全国野球振興会公認
CHASE THE EXPRESS	© Sony Computer Entertainment Inc.
機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1999
サモンナイト	© Flight-Plan © BANPRESTO 2000 Illustration 飯塚武史
ポポロクロイス物語Ⅱ	© Sony Computer Entertainment Inc. © Yohsuke Tamori
DPSシール	イラスト/伊藤勇太・戸部淑
DPSシール	© Satomi Iwase/Media Works Inc.
ときめきメモリアル2	© 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	© Sony Computer Entertainment Inc.
ぼけかの～愛田由美／植野史緒／宝条院静香～	© 1999 DATAM POLYSTAR /SUCCESS/ぼけかのプロジェクト
レジェンド オブ ドラグーン	© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

年末年始は新作ソフトがたくさん発売されます。そこで電撃PSでは、やり残しのないようにクリアまでの道筋をバッチリサポート。新年を迎えるためにも、やり残したソフトはここでバッチリクリアしておきましょう。

パックマンワールド 20thアニバーサリー

好評のクエストモードの攻略もいよいよ大詰め！ 最終エリアはけっこう難しいけど、エンディングまであきらめずに頑張ろう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

クエストモードでは、途中経過をセーブしたときやエンディングのあとに攻略達成率がパーセンテージで表示される。この数値はかなり細かく設定されているけど、特に深い意味はないらしい。隠しモードの発生条件になっているなどの要素はありません。期待していた人は残念でした。（城イドム）

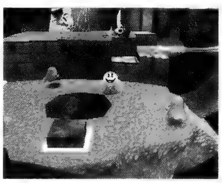
発売中 ACT	▶¥4,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、ジョグコン

宿敵トックマンは目前！ 最終エリアを大攻略だ！

Vol.125からお送りしてきた「クエストモード」の攻略も、いよいよ最終エリア・ボス屋敷エリアに突入。このエリアには、跳び移りにくい足場や、存在に気づきにくい場所など、「知らないと手も足も出ない」という難所が多い。ここではそれらの難所を中心に攻略ポイントを解説していくので、しっかりチェックして完全クリアを目指そう。

ゴーストのお庭の巻

このステージの進行ルートにある足場には、見えにくい下のほうに存在しているものが多い。例えば、写真の場所（4つ目のチェックポイントの少し先）には、画面手前側に棺桶の足場があって、その先には「C」の文字が隠されているのだ。



▲画面手前側に足場がある。見落とさないように注意せよ！

◉ボス・ギャラクシアンは？

2つ目のチェックポイントの先にある写真の場所では、右側に、下へ降りられる場所が隠されている。この先では、ボス・ギャラクシアンを入手できるぞ。ただしこのアイテムは青い足場（乗ると消えてしまい、一定時間で復活する）の上に配置されているので、取るときに落下しないよう注意しよう。



◀普通に攻略していると見落としがち。「メイズ」モード全制覇を狙っている人は要注意。

地下のお墓でゾゾッの巻

難しい場所は少ないものの、入手までの手順が面倒なアイテムが多い。あせらずに攻略を進めよう。

◉「カギ」を取るには？

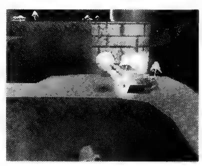


▲ここに入るためには、もちろんベルが必要だぞ。

8つ目のチェックポイントの先にある写真の扉の中には、青いスイッチがある。これを押すと左右の壁が吹き飛んで、この小部屋から直接、カギのある場所まで進めるようになるのだ。

◉特殊な敵の倒し方

墓石のような敵は、パックマンが近づくと一定の区間をダッシュで往復する妙なヤツ。無敵と思われがちなこの敵だけど、ヤツがダッシュ後に転んだときにパックドットアタックで簡単に倒せるぞ。



◉文字アイテム「N」は？

「N」は、ゴール地点の直前のチェリーの扉の中にある。ここを開けるのに必要なチェリーは、少し手前の写真の場所から左に進んだところにあるぞ。フェンス際の場所が足場になっているのがポイントだ。



どしゃぶり坂道危機一髪の巻

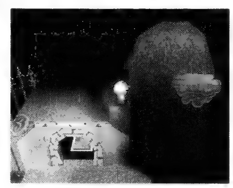
障害物やアイテムの配置された坂道がたくさん登場する。こういう場所はパックダッシュではなく、ヒップアタックの連続で対処しよう！



▲1つ目のチェックポイントの先。ここから正面へジャンプ。

◉踏み切る場所に注意

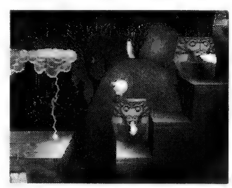
右の写真のような、踏み切るべき場所がわかりにくい所は要注意！ 写真のパックマンの立ち位置をよく確認しておこう。



◀上の写真のすぐ先。ここから右にジャンプすれば、雲に跳び移れるのだ。

◉文字アイテム「A」は雲の上に

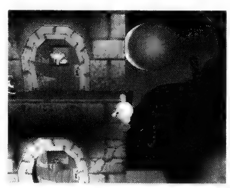
1つ目のチェックポイントのすぐ先にある、炎を吐き出す石像に注目。この石像を足場にすれば、近くの雲に乗り移ることが可能で、その先に進めば「A」を入手できるのだ。



▶この立ち位置から、左へジャンプ。なお、雲は、上に乗るとすぐに消えてしまうぞ。

◉メイズモードの入口は？

4つ目のチェックポイントから右にずっと進んだところに、モモの扉がある。その上に、写真のように登れる場所があるので、そこからこのステージの「メイズ」モードの入口へと進めるぞ。



◀ボス・ギャラクシアンを入手してから、この場所に改めて足を運ぼう。

大公開!! トックマンと戦う条件は？

各エリアにはそれぞれ、1つのカギと、1人（あるいは1匹）の仲間が捕らえられたオリが隠されている。それらをすべて見つけ出して仲間6人全員を助け出すと、最後の扉が開かれて、トックマンと対決するステージへと進めるようになるぞ。ちなみに、トックマンは、受けたダメージによって、攻撃パターンが3段階に変化する。各パターンごとにそれぞれ、ダメージを与えられる攻撃方法が決まっているのだ。あとは、自力で研究してみよう！



◀トックマンは、パックマンをマネたような攻撃方法を使ってくるぞ。

Lunatic Dawn Odyssey
ルナティックドーンオデッセイ

なんの知識もなく順風満帆な冒険ができるほど冒険者稼業は甘くない!
『ルナドン』初心者も読めば安心の、データ満載充実攻略だ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

俺は基本的にこのゲームを「リアル冒険野郎生活体験ＳＬＧ」だと考えている。突然、世界の覇権をかけた大戦争に巻き込まれたり、星の命運をかけて暗黒大王に決戦を挑んだりするのもいいけど、たまには自由に、自分の楽しみのためだけに冒険をしてみるのもいいんじゃないか。『ルナドン』はそんなRPGだと思う。（青毛野郎）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶アートディンク
	▶MC(7ブロック)

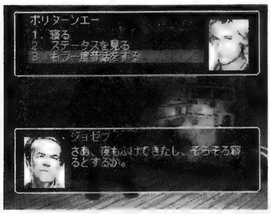
駆け出し冒険者に贈る!! 『ルナドン』基礎講座!

決まった目的を持たず、自由な冒険が楽しめるこのゲーム。しかしその独特のシステムに、何をすればいいのかわからず戸惑う人も多いはず。今回の攻略では、そんな悩める冒険者を救済するべく、冒険の基礎を伝授！　しっかり読んで充実した『ルナドン』ライフを送ろう!!

キャラクターメイキング

◉好みのキャラを作成するには?

プレイヤーキャラはゲーム開始時に、育ての親からの質問にどう答えるかで、筋力の高い戦士タイプや手先の器用な盗賊タイプなど５つに分けられる。それによって初期能力や成長の仕方が変わってくる。しかし、好みのキャラを作るのはなかなか難しい。そこで、思いどおりにキャラを作成するための方法を表で紹介。納得のできるキャラを作るべし！



◀やり直したい場合は「もう一度昔話をする」を選ぼう。

表の見方

出された質問に答えると、選択に応じて各タイプにポイントが加算され、最終的に最もポイントの高いタイプになる。表中の数字は、各タイプについて、最もポイントが加算される選択肢を示しているぞ。作りたいタイプの番号を選択していこう。

	質問	戦士	盗賊	魔法	バランス	学者
問1	……本当にあっという間の15年間だったなあ。	1	1	3	3	2
問2	おまえは小さいときからやんちゃで、いたずらして私を困らせたよな?	2	1	1	3	3
問3	木登りして下りれなくなって、ベソかいてたのは誰だっけ?	3	2	2	1	1
問4	やんちゃだった分、ずいぶんたくましく成長したじゃないか。	1	3	3	1	2
問5	おまえは本を読むのも好きだったね。好奇心が強いのは〜	3	3	2	1	1
問6	小さい頃は、ディーンやエレンと、よく魔法使いごっこをしてたよね?	3	3	1	1	2
問7	ディーンやエレンには、さよならを言ってきたかい?寂しがって〜	3	3	2	1	1
問8	ディーンが言ってたけど、おまえ、エレンが好きなんだって?	2	1	1	2	3

冒険の心得

このゲームで重要なのは、とにかくこまめにセーブをするということ。街道では盗賊に襲われることがあり、依頼にも思わぬ邪魔が入ることがあるからだ。また、難度の高い依頼に挑戦するときや、依頼期限が短いときも必ず直前にセーブだ。

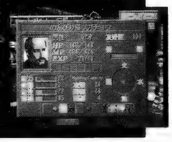


◀▶ステータスの低い序盤は、セーブが超重要！



CHECK 仲間の装備を奪う!

ゲーム序盤はなるべくパーティを組んで行動するようにしよう。そのほうが難しい依頼やダンジョン探索もこなせるので、お金や経験値を稼ぎやすいのだ。邪道な手だが、適当に仲間を作り、装備を奪ったら別れるという行為をくり返す方法もある。これで装備を簡単に強化できる。ただし、１度別れた人物は２度と仲間にできないので注意！





戦士タイプ

初期ステータス	男性	女性
筋力	30	25
敏捷	20	20
知性	5	5
精神	5	10

●戦士タイプの特徴

筋力が上がりやすく攻撃力と防御力が高い。早くからHPが上昇していくのでやられにくく、初心者にオススメ。ただ、知性と精神は上がりにくく、かなり成長させないと魔法は使えない。



盗賊タイプ

初期ステータス	男性	女性
筋力	15	10
敏捷	30	30
知性	10	10
精神	5	10

●盗賊タイプの特徴

敏捷のステータスが上がりやすい。そのため戦闘時には短時間で何度も攻撃することができ、手数で敵を圧倒することができる。ただし、筋力は弱いので攻撃力自体は低い。



魔法タイプ

初期ステータス	男性	女性
筋力	5	5
敏捷	10	10
知性	20	15
精神	25	30

●魔法タイプの特徴

精神が高く成長もしやすいので、早い段階で魔法が使えるようになる。ただし、体力が低く魔法を習得するのにもかなりのお金が必要なので、強くなるのには時間がかかる。上級者向けだ。



バランスタイプ

初期ステータス	男性	女性
筋力	15	15
敏捷	15	15
知性	15	10
精神	15	20

●バランスタイプの特徴

すべての能力が平均的に上がっていく、オールマイティなタイプ。なんでもそつなくこなすので、初心者にオススメ。育てたい能力を重点的に訓練することで、思い通りのキャラを育成できる。



学者タイプ

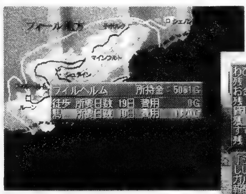
初期ステータス	男性	女性
筋力	10	5
敏捷	15	15
知性	30	30
精神	5	10

●学者タイプの特徴

知性が高く、MPが上がりやすい。そのわりには精神の値が低く、すぐに魔法を覚えられないのが欠点だろう。それ以外の能力はバランスがいいので、育て方次第で強さが変化するぞ。

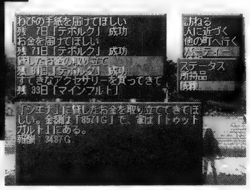
移動には馬を使おう

『ルナドン』はキャラが寿命を迎えてしまうとゲームオーバーなので、限られた時間を有効に使うようにしたい。それに、できるだけ短い時間で強くなりたいと思うのが人情というもの。そこで、移動はできるだけ馬を利用するようにしよう。費用はかかるがそのぶん移動の時間を短縮できるので、１度に多くの依頼をこなすことができるのだ。宅配や買い物で馬を使うと赤字になることもあるが、「経験値を得るため」と割り切って、お金の許す限り馬で移動するようにしたい。



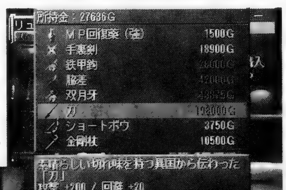
▲馬なら時間に余裕ができ、急な依頼も受けられるぞ。

▼移動日数を計算して、可能な限り依頼を受けまくるのだ。

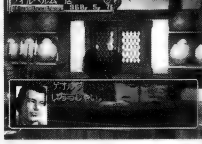


町の特徴を知ろう

同じように見える町にも特徴があり、利用できる施設などが少しずつ違う。都市は宿代が高いが、訓練所ではすべての能力を鍛えることができる。一方、地方の村では宿代は安いが、訓練所で鍛えられるのは特定の能力だけになる。また、売っているアイテムにも町によって特色があり、性能の高い武器などは一部の町でしか購入できない。悪の道に進みたいなら悪の館のある町を拠点にしよう。



▲リュイケーネなら「刀」など、和風の装備が手に入るぞ。



◀広場や宿屋、店はどの町でも利用できるぞ。

地方名	町の名称	教会	訓練所	占い屋	悪の館
サラダム地方	サランドン	○	○	○	
	マッドフォート			○	○
	マンチェス			○	○
	エダイン		○		
	ダブ				
ディネソス地方	アディネー	○	○	○	
	ネパルタ			○	○
	リュイケーネ			○	○
	カルデノン		○		
	ウスボス				
フィール地方	フィルヘルム	○	○	○	
	マインフルト			○	○
	ルーン			○	○
	トゥットガルト		○		
	テボルク				
	シェノン	○			
ノムンバ地方	ノムバブエ	○	○	○	
	スサラーム			○	○
	ギノア			○	○
	ザンムーク		○		
	ムンジャロ				

ポイントQ&A

Q：能力値が100を超えると都市の訓練所では鍛えられないということですが、ではそれ以上強化するにはどうすればいいんですか？
A：100を越えた能力は、各地方にある村の訓練所で鍛えることができるぞ。村の訓練所は鍛えられる能力が決まっていてそれぞれ、筋力＝エダイン、知性＝カルデノン、敏捷＝トゥットガルト、精神＝ザンムークというふうになっている。また、１回の訓練で10日間かかるぞ。

冒険に役立つデータを紹介!!

冒険者には知識も重要。このページのデータを活用して、キャラの強化や依頼を達成するうえで大いに役立ててほしい。

武器リスト

最初はとにかく〝死なない〟ことが重要なので、序盤は武器よりも防具をを充実させたほうがいいだろう。そこでオススメなのが「サイティ」。攻撃力もそこそこあり、防御力が60も上がるのがうれしい。

名称	種類	攻撃	防御	敏捷	価格	解説
マン・ゴーシュ	短剣	10	30	0	800	防御用の短剣
ダガー	短剣	20	0	0	400	一般的な短剣
クリス・ナーガ	短剣	40	10	50	20000	「竜」をあしらった呪術用の短剣
グラディウス	短剣	50	0	0	2500	刺突を目的とした剣
ショートソード	短剣	70	0	0	4900	乱戦時に向いた短めの剣
脇差	短剣	100	10	30	42000	異国から伝わった短めの「刀」
ファルシオン	短剣	125	0	0	15600	断ち切ることを目的とした片刃で幅広の曲刀
ロングソード	剣	80	0	0	9600	幅広く用いられている長剣
ブロードソード	剣	110	0	-10	16500	広刃の断ち切ることを目的とした剣
シャムシール	剣	160	0	0	25600	砂漠の民に用いられる、湾曲した剣身を持つ曲刀
刀	剣	200	0	20	198000	素晴らしい切れ味を持つ異国から伝わった「刀」
バスタードソード	剣	220	0	-30	62700	切りにも突きにも適した長剣
ハンド・アックス	片手斧	50	0	-10	2000	「手斧」と称される野外の生活用具
トマホーク	片手斧	60	0	0	3600	小型の戦斧
フランキスカ	片手斧	80	0	-20	4800	湾曲した斧頭を持つ戦斧
ハチェット	片手斧	100	0	-10	9000	特徴的な形の刃を持つ小型斧
ブージ	片手斧	140	0	0	19600	縦長の刃をもつ戦斧。柄に短剣が仕込まれている
ピリオン	片手斧	150	-10	-40	15000	しなやかな柄を用いることにより打撃力を増した斧
タバルジン	片手斧	170	0	-10	27200	くら形の刃に美しい装飾を施した斧
ウォーアックス	片手斧	200	-20	-40	28000	柄頭を鋭くすることで突き刺すことも出来る斧
ブローヴァ	両手斧	120	-20	-40	14400	主に狩猟用に用いられる斧
ブロード・アックス	両手斧	150	-20	-30	30000	広刃の斧
バトル・アックス	両手斧	155	-10	-20	38750	戦闘を目的として造られた斧
ヴァイキング・アクス	両手斧	170	-20	-20	44200	海戦も想定した戦斧
バルディッシュ	両手斧	180	-10	-30	50400	「三日月斧」とも言われる刃渡りの長い戦斧
ポール・アックス	両手斧	220	-20	-50	66000	柄を長くし、破壊力を増した戦斧
方天戟	両手斧	240	-10	-20	302400	三日月型の刃が両側についた長柄武器
ハルバード	両手斧	250	0	-60	95000	さまざまな攻撃方法を持つ長柄武器
ワンド	杖	0	0	20	200	意識集中のための短い杖
クォータースタッフ	杖	40	0	0	1600	戦闘に使用できるよう長さを調節した棒
金剛杖	杖	50	10	10	10500	山での修行者が使用する杖
ソード・ケイン	杖	80	10	0	7200	杖の中に剣を仕込んだ隠し武器
ショートボウ	弓	50	0	0	3750	一般的に用いられている弓
ロングボウ	弓	80	0	0	9600	弦を大きく取り、射程を延ばした弓
コンポジットボウ	弓	110	0	0	18150	複数の材料で作られた「合成弓」
ラップドボウ	弓	150	0	0	33750	弾力性を向上させ、威力を増した「強化弓」
スピア	長刀	100	0	0	20000	狩猟にも使われる、扱いやすい槍
トライデント	長刀	130	0	-10	31200	海神の持つ武器を模して造られた三つ又の槍
ウィングド・スピア	長刀	150	0	10	48000	羽根のような穂先を持つ騎兵用の槍
グレイヴ	長刀	180	-10	0	61200	湾曲した長い刀身を持つ槍
ロングスピア	長刀	200	0	0	80000	敵よりも遠くから攻撃するために開発された槍
クロスボウ	クロスボウ	150	-30	-50	26250	手軽に強力な矢を射出できるようにした武器
ストーンボウ	クロスボウ	170	-20	-50	42500	矢の代わりに石を打ち出すクロスボウ
連式クロスボウ	クロスボウ	220	-70	-10	231000	連続して矢を放つことのできるクロスボウ
アーバレスト	クロスボウ	300	-50	-150	75000	攻城兵器用に強化したクロスボウ
ウィンドラス	クロスボウ	400	-100	-150	450000	巻き上げ機で矢の装填を行えるようにしたクロスボウ
マッチロック・ガン	銃	220	-20	-200	27500	火縄を用いて弾丸を撃ち出す銃
フリントロック・ガン	銃	250	-20	-150	250000	着火精度を強化した銃
レザー・グローブ	ナックル	0	10	10	150	拳を保護するために革で造った籠手
ナックル・ダスター	ナックル	30	10	0	900	グローブに鋲を打ち、破壊力を上げた籠手
ブラス・ナックル	ナックル	40	0	10	1500	金属製の輪で、これを握り込む事で拳の破壊力を増す
サイティ	ナックル	70	60	10	7350	防御にも使える殴打・刺突武器
鉄甲鈎	ナックル	100	20	0	27000	4本の鈎爪のついた武器
双月牙	ナックル	130	10	10	43875	三日月状の刃身を2つ重ねた切り裂き用の武器
ブローパイプ	飛び道具	10	0	0	300	敵に毒を与える吹き矢
ダート	飛び道具	20	0	0	600	先端が尖った投擲武器
手裏剣	飛び道具	60	0	10	18900	様々な形状を持つ強力な投擲武器
ブーメラン	飛び道具	80	0	0	6400	「く」の字型をした投擲武器
ジャベリン	飛び道具	120	0	0	21600	投擲用の槍
スリング	飛び道具	150	0	0	33750	投石器で打ち出す強力な石弾

防具リスト

とにかく防具にはお金をかけるようにしたい。そして、自分は防御に徹して仲間に攻撃させれば、そう簡単にやられることはないはずだ。また、安いものでも盾は必ず装備するようにしよう。

名称	種類	攻撃	防御	敏捷	価格	解説
クロースアーマー	鎧	0	20	0	400	綿を入れ衝撃吸収を目的とした布製の鎧
レザーチュニック	鎧	0	30	-10	600	なめし革で作成した胴体を覆う鎧
レザーアーマー	鎧	0	50	-20	1500	なめし革で作成した身体全体を覆う鎧
プロテクター	鎧	0	50	0	5000	身体の急所部分のみを守る軽装鎧
キルボアール	鎧	0	60	-20	2400	なめし革をオイルで煮込んで強化した胴体鎧
ハードレザーアーマー	鎧	0	90	-30	5400	なめし革をオイルで煮込んで強化したレザーアーマー
スタデッドアーマー	鎧	0	110	-40	7700	革に鋲を打ち、防御力を強化した鎧
リングメイル	鎧	0	130	-50	10400	金属製の輪を繋ぎ合せた鎧
鎖帷子	鎧	0	140	-50	37800	細い鎖で編んだ鎧
チェインメイル	鎧	0	150	-70	12000	金属製の鎖を繋ぎ合せた鎧
ラメラーアーマー	鎧	0	160	-70	14400	金属片を重ね合せ隙間を少なくした鎧
大鎧	鎧	0	160	-50	52800	防御力と共に動きやすさを求めた異国の美しい鎧
ブレストプレート	鎧	0	180	-50	23400	胸部を鉄のプレートで覆う鎧
ミスリルプレート	鎧	0	180	-20	144000	一部の地域でしか採れない特殊な金属でできた軽量の胸部鎧
ブリガンダイン	鎧	0	190	-80	20900	小型の鉄板を鋲で止めた、胴体と腹部を覆う鎧
明光鎧	鎧	0	200	-100	60000	異国で造られた鉄製プレートの鎧
プレートメイル	鎧	0	240	-120	57600	チェインメイルの上からプレートで強化した鎧
プレートアーマー	鎧	0	270	-150	64800	関節部分以外、全てをプレートで覆った鎧
キュイラッサー	鎧	0	300	-160	84000	火器に対抗して胸部の防御力を上げたプレート鎧
スーツアーマー	鎧	0	320	-200	76800	全身をプレートで覆った鎧
ローブ	ローブ	0	5	0	25	長く、ゆるやかな外衣
カソック	ローブ	0	10	0	100	すその長い法衣
トラベラーズベスト	ローブ	0	15	5	300	旅行者用の軽装衣服
拳闘衣	ローブ	10	20	10	2400	動きやすい拳闘用の衣服
黒装束	ローブ	0	20	20	2400	隠密行動用の黒い衣服
結袈裟	ローブ	10	25	20	4125	山での修行者が着用した上衣
バックラー	楯	0	10	0	400	身軽に扱える小型の円形の楯
マドゥ	楯	10	10	0	1600	丸楯の両側に動物の角をつけ、攻撃にも使えるようにしたもの
タージェ	楯	0	25	0	2500	肩に取り付けて使用する軽装兵士用の楯
ラウンドシールド	楯	0	30	-5	2000	非常によく使われる円形の楯
アスピス	楯	10	30	-5	8400	楯の中心に円錐型の突起を付けた、攻撃もできるラウンドシールド
アダーガ	楯	30	30	-15	10800	剣と槍を備えた様々な攻撃ができる楯
手楯	楯	0	40	-20	3200	身体の半分以上を覆うことができる異国の楯
ロンダヌス	楯	0	40	-10	4800	騎兵が両肩に装備する金属製のタージェ
ホプライト	楯	0	55	-30	5500	半身を覆う大型の円形楯
カイトシールド	楯	0	60	-30	7200	肩から腕に固定して使う、騎乗用の楯
ヒーターシールド	楯	0	65	-30	9100	騎士の使う騎乗用の方形楯
スクトゥム	楯	0	75	-40	10500	身体全体を隠す事も可能な大型の楯

アクセサリリスト

アクセサリも安いものは手軽に購入できるので、早めに購入するのがいいだろう。序盤は、やはり安くて防御力アップの効果がある「アイアンバングル」がオススメだ。

名称	種類	攻撃	防御	敏捷	価格	解説
ルビーネックレス	アクセサリ	0	0	0	10000	紅玉を美しい細工であしらった首飾り
シルバーネックレス	アクセサリ	0	2	0	3000	清められた銀製の首飾り
数珠	アクセサリ	0	0	5	50	異国の司祭が用いた精神集中具
アンク	アクセサリ	0	10	0	200	「生命」「真実」「豊饒」を表す護符
スカラベの護り	アクセサリ	0	20	0	850	「永遠の生命」を示す、守護の首飾り
ブレスレット	アクセサリ	0	0	0	4000	女性が腕につける装身具
アイアンバングル	アクセサリ	0	15	0	450	守護の言葉が刻まれた鉄の腕輪
パワーリスト	アクセサリ	20	0	0	800	戦士が力を得るために身につけた腕輪
ゴールドブレスレット	アクセサリ	0	0	0	9200	美しい細工の金の腕輪
ミスリルバングル	アクセサリ	0	50	10	36000	守護の言葉が刻まれた特殊な金属の腕輪
シルバーリング	アクセサリ	0	5	5	200	女性が男性に贈られると幸せになれると言われる銀の指輪
エメラルドリング	アクセサリ	0	40	0	16000	悪霊から身を護り、幸せな生活がおくれるという指輪
パールリング	アクセサリ	50	-10	0	16000	「自己犠牲」を象徴する指輪
オニキスリング	アクセサリ	0	20	20	16000	旅人を事故から護るという指輪
サファイアリング	アクセサリ	40	0	0	16000	所有者に勇気を与えるという指輪

アイテムリスト

戦闘中に使用できないので、常にアイテムを持ち歩く必要はない。ただ、宿に泊まるより安く、日が進まないので少しだけＨＰを回復させたいときは薬系アイテムが便利。

名称	価格	解説
精神安定薬	200	混乱に効く
毒消し薬	200	毒に効く
痺れ取り薬	200	麻痺に効く
万能薬	1500	混乱・毒・麻痺に効く
MP回復薬（弱）	500	MPが100回復する
MP回復薬（中）	1000	MPが200回復する
MP回復薬（強）	1500	MPが300回復する
MP回復薬（超）	2500	MPが500回復する

HP回復薬（弱）	200	HPが100回復する
HP回復薬（中）	500	HPが200回復する
HP回復薬（強）	1000	HPが300回復する
HP回復薬（超）	2000	HPが500回復する
サラダム地方の地図	40000	大陸の北東に位置するサラダム地方の地図
ディネソス地方の地図	40000	大陸の南東に位置するディネソス地方の地図
ノムンバ地方の地図	20000	大陸の南西に位置するノムンバ地方の地図

ダンジョンリスト

ダンジョンにいるモンスターの種類は決まっているので、「〜を退治してほしい」という依頼があった場合はこの表で確認しよう。

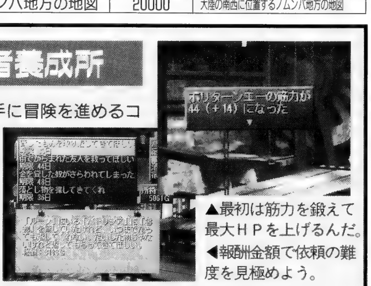
地方名	廃墟名	ダンジョン名	出現モンスター
サラダム地方	ラスゴー	導きの橋	ゴースト、ルシファー、???
		恐れの城	グリフォン、イエティ、ドラゴン、天使
		裁きの間	ユニコーン、キマイラ、九尾の狐
		不信の塔	キマイラ、ミミック
		尽きぬ炎	ガーゴイル
		強欲洞窟	ゴースト
		黒き渦	ドラゴン、コックローチ
		地這いの蛇	キャリオンクローラ
ディネソス地方	ディルフォ	水浸しの祭壇	リザードマン
		知識の住処	スライム
		虚ろなる城	デーモン、ミミック
		刻みの柱	スケルトン
		静かなる水鏡	スネーク
		肥えた樹幹	ユニコーン
フィール地方	シュタイン	忘れずの塔	イエティ、スケルトン
		背に吹く風	グリフォン、スライム
		北風の爪痕	バット
		旋律の管	ハーピー
		羽ばたきの台	ワイバーン
ノムンバ地方	ブムト	招きの地	コックローチ
		包容の土	トロール、バット
		人形岩	ワーウルフ
		朽ちた墓標	ゾンビ

ウィンダムの冒険者養成所

何でも聞いてくれ



おお、元気か？　よし、今日は上手に冒険を進めるコツってやつを教えてやろう。依頼は最初、簡単な宅配を中心にやるんだ。買い物の依頼もいいが、頼まれた物の代金は報酬と一緒に支払われるからな。所持金を確認してから受けるようにしろ。それと、冒険を始めた頃はお金もないから、あまり盗賊も襲ってこない。あせって訓練を受ける必要はないんだ。受けられる依頼がなくなったら訓練するくらいの気持ちでいればいい。じゃ、がんばれよ！



▲最初は筋力を鍛えて最大ＨＰを上げるんだ。
◀報酬金額で依頼の難度を見極めよう。

SIMPLE1500シリーズVol.22
THE プロレス

1,500円で本格派プロレスが楽しめるこのゲーム。デフォルトで用意されている20人のレスラーたちの全技を一気に公開していくぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

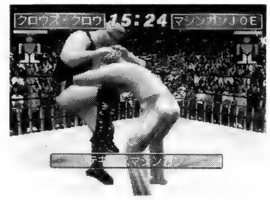
前回の記事内で作ったレスラーの外見モデルはわかりましたか？F◯Wの×選手です。×選手と言えば、雁△助選手と11/23の横アリで和解したとか。これで「九州エクスプレス」が復活するのでしょうか？　これから始まるFM◎第2章への期待が高まります。何ていうか、「お楽しみは、これからだぁっ!!」　(●MWファンうま)

発売中 SPG	▶¥1,500　▶D3パブリッシャー
	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

基本レスラー20人の全技公開!

このゲームは、ＥＤＩＴレスラーを作って自分だけのレスラーを育てていくことができるが、最初から用意されている20人のレスラーたちも、なかなかの個性を持ったレスラーばかり。しかし、どんな技が使えるのかわからなくて、試合をうまく組み立てられない人もいるだろう。そこで、今回は基本レスラー20人の全技と、共通基本技を大公開！

この技表を参考にして、彼らのキャラクター設定を生かした戦いを組み立ててみよう。



◀まずは、好みのレスラーの持ち技をしっかりと把握して、キミだけの試合展開を作り上げてみよう!!

全レスラー基本技一覧

コマンド	内容
✚キー	レスラーの操作
△ボタン	ダッシュ／ダッシュリングイン
	ダッシュコーナー登り
□ボタン	掴み系の技／ダウンした相手を引き起こす
	フォール
○ボタン	リング&コーナーへの登り降り
	フォールを解く
×ボタン	打撃系の技／ダイビング攻撃
R1ボタン	×or□ボタン攻撃への返し技
✚キー↑+R1ボタン	✚キー↑+×or□ボタン攻撃への返し技
✚キー→+R1ボタン	✚キー→+×or□ボタン攻撃への返し技
✚キー↓+R1ボタン	✚キー↓+×or□ボタン攻撃への返し技
✚キー←+R1ボタン	✚キー←+×or□ボタン攻撃への返し技
R2ボタン	バトルロイヤル時のターゲット変更
L1ボタン	アピール
□ボタンを2回連続押し	ダウンした相手を後ろ向きに起こす
ダッシュ中に○ボタン	かがみダッシュ
ダッシュ中にロープ際で○ボタン	ダッシュリングアウト
ロープリバウンド中に×ボタン	場外への攻撃
かがみダッシュ中にロープ際で×ボタン	場外への攻撃
自分がロープを背にして□ボタン	相手を場外に落とす
自分がリングを背にして□ボタン	相手をリングに入れる

※表の見方　N：✚キーがニュートラルの状態　立ちグロ：相手が立ってフラフラの状態
※表内の必殺技の操作欄は、必殺技に設定してある技を使用した時に表示される技名になっています。

水鏡 玄斎

状態	技名	操作
アピール	南無…	L1
必殺技	コブラツイスト	蛇固め
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ショルダーアームブリーカー	□ボタン
前掴み(←or→)	フライングメイヤー	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	ジャンピングアームブリーカー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	脇固め	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	張り手	×ボタン
打撃(↑or↓)	ローキック	×ボタン
打撃(←or→)	ビッグブーツキック	×ボタン
後掴みN	河津掛け	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	グランド卍固め	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	コブラツイスト	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	キーロック	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	レッグロック	□ボタン
ダウン打撃	ニードロップ	×ボタン
コーナーダウン攻撃	ジャンピングアームブリーカー	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	コブラツイスト	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングニードロップ	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	ロープリバウンド中に×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ショルダータックル	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター掴み	脇固め	走っている相手に□ボタン

不破 滋郎

状態	技名	操作
アピール	うおおおおー	L1
必殺技	シュミット式バックブリーカー	鬼殺し
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ココナッツクラッシュ	□ボタン
前掴み(←or→)	ボディスラム	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	シュミット式バックブリーカー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	ヘッドバット	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ナックルパンチ	×ボタン
打撃(↑or↓)	ボディブロー	×ボタン
打撃(←or→)	逆水平チョップ	×ボタン
後掴みN	アトミックドロップ	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	逆さおさえこみ	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	ブルドッキングヘッドロック	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	マウント掌底	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	サイキック	□ボタン
ダウン打撃	ストンピング	×ボタン
コーナーダウン攻撃	串刺しショルダータックル	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	アトミックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングエルボードロップ	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	ロープリバウンド中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	ボディシザースドロップ	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ショルダータックル	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター掴み	ココナッツクラッシュ	走っている相手に□ボタン

プリンス・赤坂

状態	技名	操作
アピール	うーん、セクシー！	L1
必殺技	トルネードプレス	ミッドナイト・フィーバー
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ベリートゥーベリー	□ボタン
前掴み(←or→)	タイガースピン	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	ダブルアームスープレックス1	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	ダブルアームDDT	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	アメリカンジャブ	×ボタン
打撃(↑or↓)	ジャンピングハイキック	×ボタン
打撃(←or→)	スピニングヒールキック	×ボタン
後掴みN	ジャーマンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	リバースDDT	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	ストレッチボム	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	ラ・マヒストラル	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	ロメロスペシャル	□ボタン
ダウン打撃	サンセットフリップ	×ボタン
コーナーダウン攻撃	雪崩式フランケンシュタイナー	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	雪崩式バックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングニールキック	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	トルネードプレス	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	トペ・コン・ヒーロ	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	ラ・ケブラーダ	かがみダッシュ中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュドロップキック	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター掴み	ライディーンバスター	走っている相手に□ボタン

豊田 雅直

状態	技名	操作
アピール	しゃっ！	L1
必殺技	飛びつき腕十字	エンペラー・クロス
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ヘッドロック	□ボタン
前掴み(←or→)	フライングメイヤー	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	飛びつき腕十字	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	フィッシャーマンスープレックス	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ローリングソバット	×ボタン
打撃(↑or↓)	ドロップキック	×ボタン
打撃(←or→)	ミドルキック	×ボタン
後掴みN	リバースDDT	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	スクールボーイ	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	ジャーマンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	クロスアームバー	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	ジャックナイフ固め	□ボタン
ダウン打撃	サンセットフリップ	×ボタン
コーナーダウン攻撃	ダブルアームスープレックス2	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	逆さおさえこみ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングタックル	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ローリングセントーン	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	フライングクロスチョップ	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター掴み	ライディーンバスター	走っている相手に□ボタン

マスク・ザ・レオ

状態	技名	操作
アピール	かかってこい！	L1
必殺技	パワースラム	レオ・カウンター
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ヘッドロック	□ボタン
前掴み(←or→)	ボディスラム	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	ベアハッグ	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	パイルドライバー	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	張り手	×ボタン
打撃(↑or↓)	ビッグブーツキック	×ボタン
打撃(←or→)	ショートレンジラリアット	×ボタン
後掴みN	アトミックドロップ	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	スリーパーホールド1	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	バックドロップ	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	スリーパーホールド2	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	リバースボストンクラブ	□ボタン
ダウン打撃	ストンピング	×ボタン
コーナーダウン攻撃	パワーボム	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	雪崩式バックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングラリアット	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングエルボードロップ	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	プランチャ・スイシーダ	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	ボディシザースドロップ	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュラリアット	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター掴み	パワースラム	走っている相手に□ボタン

ナイト・メア

状態	技名	操作
アピール	Good Night Baby!	L1
必殺技	ドラゴンスープレックスホールド	レクイエム
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	マンハッタンドロップ	□ボタン
前掴み(←or→)	DDT	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	ジャックナイフボム	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	高角度喉輪落とし	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	トラースキック	×ボタン
打撃(↑or↓)	スピンキック	×ボタン
打撃(←or→)	スピニングヒールキック	×ボタン
後掴みN	テイクダウンスープレックス	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	ドラゴンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	フルネルソンバスター	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	チョーク攻撃	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	マフラーホールド	□ボタン
ダウン打撃	サンセットフリップ	×ボタン
コーナーダウン攻撃	腹蹴り	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	アトミックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ミサイルキック	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ローリングセントーン	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	プランチャ・スイシーダ	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	かがみダッシュ中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	ネックブリーカードロップ	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュラリアット	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター掴み	マンハッタンドロップ	走っている相手に□ボタン

Mr.アルトロン

状態	技名	操作
アピール	おっしゃぁ!!	L1
必殺技	卍固め	リバース・ハーケン・クロイツ
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ジャンピングアームブリーカー	□ボタン
前掴み(←or→)	ビクトル膝十字固め	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	裏膝四の字固め	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	タイガースピン	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	トーキック	×ボタン
打撃(↑or↓)	ナックルパンチ	×ボタン
打撃(←or→)	袈裟斬りチョップ	×ボタン
後掴みN	バックドロップ	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	ジャーマンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	卍固め	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	クロスアームバー	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	アンクルロック	□ボタン
ダウン打撃	ニードロップ	×ボタン
コーナーダウン攻撃	顔面足押え	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	グランド卍固め	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングエルボードロップ	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	フライングショルダーアタック	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター掴み	脇固め	走っている相手に□ボタン

クロウズ・クロウ

状態	技名	操作
アピール	ほぉ…	L1
必殺技	タイガースープレックスホールド	虎砲
前掴みN	ハンマースロー	□ボタン
前掴み(↑or↓)	ダブルアームスープレックス1	□ボタン
前掴み(←or→)	ドラゴンスクリュー	□ボタン
相手疲労時前掴みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(↑or↓)	フランケンシュタイナー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前掴み(←or→)	飛びつき腕十字	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ドロップキック	×ボタン
打撃(↑or↓)	水面蹴り	×ボタン
打撃(←or→)	浴びせ蹴り	×ボタン
後掴みN	逆さおさえこみ	相手の背後から□ボタン
後掴み(↑or↓)	タイガースープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
後掴み(←or→)	ストレッチボム	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン掴み(←or↑or→)	ラ・マヒストラル	□ボタン
下半身ダウン掴み(←or↑or→)	ロメロスペシャル	□ボタン
ダウン打撃	セントーン	×ボタン
コーナーダウン攻撃	雪崩式フランケンシュタイナー	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	ストレッチボム	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ドラゴン・ラナ	コーナーから×ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	トルネードプレス	コーナーから×ボタン
走って場外へ攻撃	トペ・コン・ヒーロ	ロープリバウンド中に×ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	かがみダッシュ中×ボタン
ダッシュ攻撃前・掴み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	フライングエルボー	走り中×ボタン
ダッシュ攻撃後・掴み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター掴み	ライディーンバスター	走っている相手に□ボタン

ポイントQ&A

Q：返し技がうまく出せないのですが、なにかコツはありますか？
A：返し技は相手がコマンドを入力した瞬間にコマンドを入力しなくても出ます。やり方はたとえば、相手が△＋□ボタンの攻撃を出そうとしていた場合ならば、△＋R1ボタンを押しっぱなしにしているだけで出るのです。とはいえ、相手のコマンドを読むのは難しいので、相手の必殺技に合わせて狙うのがポイントです。

マシンガン・JOE

状態	技名	操作
アピール	Dancing Time	L1
必殺技	ニーリフト	テキサス・マシンガン
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	顔面パンチ	□ボタン
前摑み(←or→)	ヘッドバット	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	ハンマーパンチ	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	ニーリフト	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	地獄突き	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	浴びせ蹴り	⊗ボタン
打撃(←or→)	スピンキック	⊗ボタン
後摑みN	逆さおさえこみ	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	フルネルソンバスター	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	タイガースープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	マウント掌底	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	急所蹴り	□ボタン
ダウン打撃	ギロチンドロップ	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	腹蹴り	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	急所パンチ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングニードロップ	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュエルボー	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	カニ挟み	走っている相手に□ボタン

SASORI

状態	技名	操作
アピール	おいおい、どうなってんだぁ	L1
必殺技	急所パンチ	ポイズン・ニードル
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	顔面パンチ	□ボタン
前摑み(←or→)	ガウジング攻撃	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	フランケンシュタイナー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	マンハッタンドロップ	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	スピンキック	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	バックエルボー	⊗ボタン
打撃(←or→)	エルボースマッシュ	⊗ボタン
後摑みN	スクールボーイ	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	逆さおさえこみ	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	急所パンチ	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	ニードロップ	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	ニークラッシャー1	□ボタン
ダウン打撃	エルボードロップ2	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	腹蹴り	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	急所パンチ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングニードロップ	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュエルボー	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	マンハッタンドロップ	走っている相手に□ボタン

反町 剛太

状態	技名	操作
アピール	どうだぁ、どうだぁ！	L1
必殺技	アトミックドロップ	メルトダウン
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ショルダーアームブリーカー	□ボタン
前摑み(←or→)	ボディスラム	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	パワーボム	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	DDT	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ローキック	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ミドルキック	⊗ボタン
打撃(←or→)	逆水平チョップ	⊗ボタン
後摑みN	スリーパーホールド1	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	アトミックドロップ	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	バックドロップ	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	キャメルクラッチ	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	リバースボストンクラブ	□ボタン
ダウン打撃	エルボードロップ2	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	腹蹴り	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	バックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ミサイルキック	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングヘッドバット	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	プランチャ・スイシーダ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュドロップキック	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター摑み	ショルダースルー	走っている相手に□ボタン

DDD

状態	技名	操作
アピール	いくぞ！	L1
必殺技	ナックルパンチ	カイザーナックルDX
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	顔面パンチ	□ボタン
前摑み(←or→)	裏投げ	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	ココナッツクラッシュ	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	ガウジング攻撃	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	水面蹴り	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	モンゴリアンチョップ	⊗ボタン
打撃(←or→)	ナックルパンチ	⊗ボタン
後摑みN	ブルドッキングヘッドロック	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	リバースブレーンバスター	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	バックドロップ	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	マウント掌底	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	ニークラッシャー1	□ボタン
ダウン打撃	ギロチンドロップ	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	顔面足押え	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	急所パンチ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングヘッドバット	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ケンカキック	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター摑み	ライディーンバスター	走っている相手に□ボタン

レッド・イーグル

状態	技名	操作
アピール	しゃっ！	L1
必殺技	袈裟斬りチョップ	レッド・アイ・クラッシュ
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	カニ挟み	□ボタン
前摑み(←or→)	ドラゴンスクリュー	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	ニーリフト	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	ビクトル膝十字固め	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ミドルキック	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ボディブロー	⊗ボタン
打撃(←or→)	袈裟斬りチョップ	⊗ボタン
後摑みN	急所パンチ	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	スクールボーイ	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	逆さおさえこみ	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	ラ・マヒストラル	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	ニークラッシャー1	□ボタン
ダウン打撃	ギロチンドロップ	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	顔面足押え	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	スクールボーイ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングニールキック	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	セントーンアトミコ	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ジャンピングニーパット	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	カニ挟み	走っている相手に□ボタン

エル・ティラノ

状態	技名	操作
アピール	だぁー!!	L1
必殺技	キャメルクラッチ	ハングマン・デス・クリップ
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ストマックブロック	□ボタン
前摑み(←or→)	サイドバスター	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	パワーボム	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	デスバレードライバー	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	トーキック	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ナックルパンチ	⊗ボタン
打撃(←or→)	ボディブロー	⊗ボタン
後摑みN	アトミックドロップ	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	フルネルソンバスター	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	ブルドッキングヘッドロック	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	キャメルクラッチ	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	急所蹴り	□ボタン
ダウン打撃	ギロチンドロップ	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	腹蹴り	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	雪崩式バックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングショルダーアタック	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングエルボードロップ	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	トペ・コン・ヒーロ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	フライングショルダーアタック	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター摑み	パワースラム	走っている相手に□ボタン

エル・メテオーロ

状態	技名	操作
アピール	いくぞ！	L1
必殺技	ノーザンライトSH	ラ・メテオーロ
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ニーリフト	□ボタン
前摑み(←or→)	ダブルアームスープレックス2	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	フィッシャーマンスープレックス	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	ノーザンライトSH	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ローキック	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ドロップキック	⊗ボタン
打撃(←or→)	スピンキック	⊗ボタン
後摑みN	テイクダウンスープレックス	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	ストレッチボム	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	タイガースープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	ラ・マヒストラル	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	ロメロスペシャル	□ボタン
ダウン打撃	エルボードロップ2	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	ダブルアームスープレックス1	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	タイガースープレックスホールド	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングニールキック	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	トルネードプレス	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	トペ・コン・ヒーロ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	フライングクロスチョップ	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	ココナッツクラッシュ	走っている相手に□ボタン

エル・ボルガン

状態	技名	操作
アピール	これできまりだ！	L1
必殺技	ダブルアームDDT	エクスプロシオン
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ブレーンバスター1	□ボタン
前摑み(←or→)	ダブルアームスープレックス1	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	ダブルアームDDT	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	DDT	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ローリングソバット	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ミドルキック	⊗ボタン
打撃(←or→)	ドロップキック	⊗ボタン
後摑みN	バックドロップ	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	ドラゴンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	ジャーマンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	ラ・マヒストラル	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	STF	□ボタン
ダウン打撃	エルボードロップ1	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	ダブルアームスープレックス1	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	雪崩式バックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングラリアット	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングヘッドバット	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	プランチャ・スイシーダ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュラリアット	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター摑み	ティルトスラム	走っている相手に□ボタン

エル・トレメンタ

状態	技名	操作
アピール	フィニッシュ！	L1
必殺技	ツームストンパイルドライバー	フィン・トレメンタ
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	マンハッタンドロップ	□ボタン
前摑み(←or→)	ブレーンバスター2	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	ツームストンパイルドライバー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	ティルトスラム	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	トーキック	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ナックルパンチ	⊗ボタン
打撃(←or→)	ボディブロー	⊗ボタン
後摑みN	フルネルソンバスター	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	河津掛け	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	ドラゴンスリーパー	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	キャメルクラッチ	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	レッグロック	□ボタン
ダウン打撃	エルボードロップ2	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	顔面足押え	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	グランド卍固め	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダブルスレッジハンマー	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングニードロップ	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	トペ・コン・ヒーロ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	プランチャ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ダッシュラリアット	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	ブルドッキングヘッドロック	走り中□ボタン
カウンター摑み	ライディーンバスター	走っている相手に□ボタン

リトル・フット

状態	技名	操作
アピール	うおぉぉぉ	L1
必殺技	タイガースピン	リトル・タイフーン
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ドラゴンスクリュー	□ボタン
前摑み(←or→)	カニ挟み	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	タイガースピン	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	ジャンピングボム	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	水面蹴り	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ミドルキック	⊗ボタン
打撃(←or→)	ローリングソバット	⊗ボタン
後摑みN	スクールボーイ	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	リバースDDT	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	タイガースープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	ラ・マヒストラル	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	四の字固め	□ボタン
ダウン打撃	サンセットフリップ	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	雪崩式フランケンシュタイナー	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	スクールボーイ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングニールキック	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ムーンサルトプレス	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	トペ・コン・ヒーロ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	ラ・ケブラーダ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	高速タックル	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ジャンピングニーパット	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	カニ挟み	走っている相手に□ボタン

ジ・アタックマン

状態	技名	操作
アピール	オラオラ	L1
必殺技	フィッシャーマンスープレックス	秒殺ホールド
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ドラゴンスクリュー	□ボタン
前摑み(←or→)	一本背負い	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	フィッシャーマンスープレックス	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	連続パワーボム	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	ローリングソバット	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	ジャンピングハイキック	⊗ボタン
打撃(←or→)	エルボースマッシュ	⊗ボタン
後摑みN	テイクダウンスープレックス	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	ドラゴンスープレックスホールド	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	グランド卍固め	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	クロスアームバー	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	四の字固め	□ボタン
ダウン打撃	サンセットフリップ	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	雪崩式フランケンシュタイナー	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	雪崩式バックドロップ	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングタックル	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ムーンサルトプレス	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	プランチャ・スイシーダ	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	ラ・ケブラーダ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	フライングクロスチョップ	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	ティルトスラム	走っている相手に□ボタン

スネーク・ダディ

状態	技名	操作
アピール	うぉー！	L1
必殺技	グランド卍固め	フルコース・ディナー
前摑みN	ハンマースロー	□ボタン
前摑み(↑or↓)	ドラゴンスクリュー	□ボタン
前摑み(←or→)	カニ挟み	□ボタン
相手疲労時前摑みN	ハンマースロー	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(↑or↓)	ビクトル膝十字固め	相手フラフラ中に□ボタン
相手疲労時前摑み(←or→)	裏膝四の字固め	相手フラフラ中に□ボタン
打撃N	地獄突き	⊗ボタン
打撃(↑or↓)	水面蹴り	⊗ボタン
打撃(←or→)	エルボースマッシュ	⊗ボタン
後摑みN	コブラツイスト	相手の背後から□ボタン
後摑み(↑or↓)	ドラゴンスリーパー	相手の背後から□ボタン
後摑み(←or→)	グランド卍固め	相手の背後から□ボタン
上半身ダウン摑み(←or↑or→)	クロスアームバー	□ボタン
下半身ダウン摑み(←or↑or→)	四の字固め	□ボタン
ダウン打撃	セントーン	⊗ボタン
コーナーダウン攻撃	顔面足押え	□ボタン
後コーナーダウン攻撃	ドラゴンスリーパー	□ボタン
立ちグロに対してダイビング攻撃	ダイビングショルダーアタック	コーナーから⊗ボタン
ダウンに対してダイビング攻撃	ダイビングニードロップ	コーナーから⊗ボタン
走って場外へ攻撃	スライディングキック	ロープリバウンド中に⊗ボタン
ロープ越しに場外へ攻撃	フィンタ・デ・レギレテ	かがみダッシュ中⊗ボタン
ダッシュ攻撃前・摑み	フライングネックブリーカー	走り中□ボタン
ダッシュ攻撃・打撃	ジャンピングヒップアタック	走り中⊗ボタン
ダッシュ攻撃後・摑み	スクールボーイ	走り中□ボタン
カウンター摑み	脇固め	走っている相手に□ボタン

ポイント Q&A

Q：現実のプロレスの試合のような動きが再現できません。どうしたら、実際のプロレスのような動きが作れますか？
A：まずは必殺技を使う前に、ひとつの流れを作ってみましょう。たとえば、基本キャラのプリンス・赤坂なら、ダブルアームＤＤＴからアピールをし、必殺技のミッドナイトフィーバーを出す、といった具合です。あとは、たまに通常の体固めでフォールを狙ってみましょう。試合にメリハリがでます。

悠久幻想曲3
Perpetual Blue

物語や登場キャラのほか、システム面も一新して登場するシリーズ第3弾!
今回は押さえておきたいポイントをピックアップして徹底解説だ!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作の特長であり、また非常に楽しみなポイントになっているのが仲間たちの生活場所。前作までは「住居と仕事場は別」といった感じだったが、今回はみんなブルーフェザーの事務所で共同生活を送っているのだ。そのため朝食、夕食、おやつ、就寝……などなど、すべてを共にすることになる。どんな展開になるのかな？（Z佐藤）

12/22 育成SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC（2ブロック）

チームリーダーとして覚えておきたい基礎知識を伝授!!

港湾都市シープクレストを舞台に、街の治安を守る保安局、第四捜査室（通称ブルーフェザー）の面々が大奮闘！ 超常現象の調査や魔物退治など、一風変わったオカルトテイストな事件に挑んでいく新感覚の育成ＳＬＧ『ＰＢ』。プレイヤーはブルーフェザーのリーダー、ルシードとなり、４人の仲間たちを育成しながらゲームを進めていくことになる。今回は立派なチームリーダーになるために覚えておきたい重要ポイントをバッチリ解説していこう。



シナリオの分岐には要注意!

◀メインシナリオも選んだ会話や行動によって大きく分岐するようになっている。

ゲームの進め方　1日1回は仲間たちと会話しよう!

お気に入りのキャラとのハッピーエンドを目指すあまり、会話がどうしても偏りがち。だがそれは厳禁！ 本作のテーマはあくまでもチームワーク。仲間全員とのつながりが重視されているのだ。そのため１日１度は全員と会話し、その中でも仲良くなりたいキャラとは多めに会話する……というプレイ方法を心がけていくのがベストだ。



◀会話をすることで発生するイベントもある。一日一度は話しかけろ。

訓練によって変化するパラメータ

訓練は事務所内にある5つの施設で実行することができる。実行するとHPが減少し、規定の能力値がアップするぞ。しかしながら失敗する場合もアリ！ 訓練中はキャラが細かく動いているので、そのリアクションを見張っていること。ときどき休養を入れるのがコツだ。

部屋	訓練	効果
訓練室	ダミー破壊	筋力、器用度、耐久力のパラメータが上昇する
	ダッシュ	敏捷度のパラメータが上昇する
	ベンチプレス	筋力のパラメータが上昇する
	投擲	器用度、敏捷度のパラメータが上昇する
	ガード訓練	耐久力のパラメータが上昇する
実験室	薬草の湯煎	抵抗力のパラメータが上昇する
	護符作成	魔力、判断力のパラメータが上昇する
	応急手当訓練	判断力、敏捷度が上昇する
	瞑想	魔力が上昇する
	新薬研究	抵抗力、集中力のパラメータが上昇する
	エキス抽出	判断力、抵抗力のパラメータが上昇する
作業室	ガラクタ修理	耐久力、器用度のパラメータが上昇する
	武器の手入れ	筋力、器用度のパラメータが上昇する
	火薬作成	敏捷度、判断力、抵抗力のパラメータが上昇する
	ロープ製作	器用度のパラメータが上昇する
	聖水瓶詰め	耐久力、魔力のパラメータが上昇する
	ダミー作成	耐久力、器用度、集中力のパラメータが上昇する
資料室	宝石鑑定	判断力のパラメータが上昇する
	読書	集中力、魔力のパラメータが上昇する
	本の片付け	筋力、敏捷度、判断力のパラメータが上昇する
	写本	集中力のパラメータが上昇する
	報告書作成	抵抗力、耐久力、判断力のパラメータが上昇する
	古文書解読	魔力、筋力、集中力のパラメータが上昇する
特殊訓練室	物理攻撃特練	経験値がたまると物理攻撃が習得可能になる
	攻撃魔法特練	経験値がたまると攻撃魔法が習得可能になる
	回復魔法特練	経験値がたまると回復魔法が習得可能になる
	障害魔法特練	経験値がたまると障害魔法が習得可能になる
	補助魔法特練	経験値がたまると補助魔法が習得可能になる

◉5人の仲間の育成方針について!

育成できるキャラは、主人公を含め全部で５人。ここでは初期パラメータをもとにした、よりよい育成方法を紹介していくぞ。戦闘で負けてしまうとイベント自体が失敗になることが多いので、しっかり鍛えておこう。

ルシード・アトレー



主人公の新任リーダー。少々ぶっきらぼうだが、思いやりのある好青年だ。能力値のバランスがよく、何をやっても無難にこなしてくれる。序盤では筋力をメインに鍛え、必要に応じて魔法も習得だ。

ビセット・マーシュ



チームのムードメーカー的存在の陽気な拳法少年。物理攻撃に影響する能力がどれも高く、戦闘では大活躍してくれる。それに溺れることなく筋力や敏捷度を鍛え上げ、さらなるパワーアップをはかれ！

バーシア・デュセル



非常にラフでさっぱりした性格の女性。どの能力値も高めなので物理主体、魔法主体のどちらのタイプにも育成可能だ。ただ本人のやる気が薄いため、命令に従わない場合が多いので注意しよう。

ルーティ・ワイエス



ショートカットの似合う明るく活発な元気娘。敏捷度の値が高いため、戦闘中に行動の順番が何度も回ってくる。ただ低い筋力が難点。敵に与えるダメージは非常に少ないので、筋力アップにつとめよう。

フローネ・トリーティア



控えめで内向的な女の子。動物と会話ができる特殊な能力を持つ。魔法に影響する能力値がどれも高め。ただHPと耐久力が低いので、敵の攻撃を受けると一瞬で大ピンチになる。そのへんをバッチリ強化だ。

◉オススメの攻撃＆魔法を紹介!

ゲームを進めて１週間が過ぎると休日になる。休日には保安局の本部で、新たな攻撃や魔法を習得することができるぞ。ただ習得するには経験値が必要！ その経験値は事務所内にある特殊訓練室で訓練することで獲得できる。今回は習得可能な攻撃や魔法の中から、オススメの25種類を紹介だ。キャラの属性を確認し、それと同じ属性のものをチョイスしていくのがベストな習得方法だ。

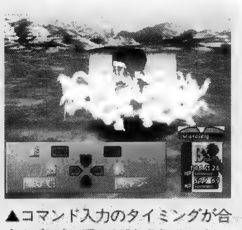


◀▲獲得した経験値と引き替えに攻撃や魔法を習得していくのだ。特殊訓練室で鍛えまくり、経験値を稼いで休日を迎えたい。

	技名・魔法名	属	消費MP	必要経験値	効果
物理攻撃	ランペイジ	火	120	250	威力が通常の1.5倍になる
	ディグナティ	風	250	400	攻撃を受けた相手が１ターン行動不能になる
	スナッチ	水	130	250	与えたダメージの半分を術者のHPに加算する
	スラッシュ	地	100	300	必ず２回連続で攻撃できるようになる
	インファーノ	火	350	900	ルシード専用、威力２倍。相手は１ターン行動不能
攻撃魔法	トリディティ	火	80	180	灼熱のドームを作り、敵全体にダメージを与える
	エアバースト	風	80	180	突風の渦を作り、敵全体にダメージを与える
	ヴォルケイノ	火	120	400	広範囲に渡って炎が吹き出し、敵全体にダメージ
	サイクロン	風	160	570	巨大な竜巻を発生させ、敵全体にダメージ
	スカーレット	火	280	800	ルーティ専用、炎の柱で敵全体に大ダメージ
回復魔法	ブルーライト	水	120	190	味方単体のHPを少し回復させる
	サンドライト	地	140	190	味方全体のHPを少し回復させる
	テンダーエア	風	160	160	味方全体のHPを回復させる
	ブルーレイン	水	210	650	味方全体のHPを大幅に回復させる
	ダイアデム	地	250	800	ルーティ専用、味方全体のHPを大幅に回復させる
障害魔法	アラウワンス	風	120	150	敵単体の物理、魔法防御力を下げる
	サージ	水	150	150	敵単体の物理攻撃力を大幅に下げる
	カラプス	風	120	300	敵全体の物理防御力を下げる
	ロックケイジ	地	200	350	敵単体の物理、魔法攻撃の命中率などを下げる
	ネディア	風	280	900	ルーティ専用、敵全体の全能力を下げる
補助魔法	シャーブン	火	60	30	味方単体の物理攻撃力を上げる
	ノーマライズ	水	80	90	味方単体のステータス異常を解除し、HPを回復
	ヴァリアンス	火	150	150	味方単体の物理攻撃力を大幅にアップする
	プリシジョン	水	150	380	味方単体の物理魔法の命中率、回避率がアップする
	リージャン	火	150	700	フローネ専用、味方全体の物理攻撃力をアップ

戦闘のポイント　チェインボーナスを狙っていこう

戦闘中に行動の順番が回ってくると、キャラの周囲が定期的に光り始める。キャラが光った瞬間にコマンドを入力し、そのタイミングがピッタリ合うと光がスパーク！ これによってキャラの攻撃力がアップするぞ。キャラの周囲が光るのは、最初の行動選択のときと２度目の行動選択のとき。２回連続でタイミングが合えば、かなりの効果が期待できるだろう。ミスした場合、やり直しても再び光ることはないのであきらめること。次に行動の順番が回ってきたときのチャンスにかけよう。



▲コマンド入力のタイミングが合うと光が一瞬だけ強くなるのだ。

探偵神宮寺三郎
灯火が消えぬ間に

新宿の街をおびやかす拳銃密輸事件。その裏で糸を引く黒幕の正体は……？
必要な行動をすべて押さえた完全チャートで、事件を解決に導こう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

新宿という実在する街が舞台の現実味あふれるドラマと、渋みをきかせた独特の雰囲気が魅力の『神宮寺』シリーズ。この『灯火が消えぬ間に』でも、それらの魅力は健在です。複雑なトリックや常識外れな怪人など、エキセントリックな要素は一切なしの、正統派推理ＡＶＧを楽しみたい方にオススメなのです。　（が）

発売中 AVG	▶¥5,800　▶データイースト
	▶MC（1ブロック）

ストーリーが急展開を迎える5th Caseを完全チャート攻略!

　このゲームで最良の結末を迎えるには、重要な手がかりをすべて入手し、事件解決につながる行動を完璧にこなす必要がある。今回は、拳銃密輸の本格的な捜査が始まる5th Caseの完全チャートを公開！　これでベストエンディングに大きく近づけるぞ。

5th Case「祥香失踪」

5月7日

夜
- 正隆と話す（４回）
- 洋子と話す
- 考える
- 正隆と話す
- 洋子と話す

5月8日

昼
- 正隆と話す
- 尋ねる（すべての話を聞く、アパートのことは２回）
- 正隆と話す（２回）
- 洋子と正隆に指示を出す
- 外へ出る
- タイムズスクエアへ移動
- タイムズスクエアに入る
- 店員（桐島）と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> ほめる（店員etc）
> 祥香の写真を見せる→尋ねる（祥香のこと）→尋ねる（祥香との会話の内容×３）、の順に行動

- 外に出る
- 花園神社へ移動
- 老人（穂波）と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> 尋ねる（穂波の孫のことetc）
> 頼む→事情を説明する→頼む

- アパートに入る
- 祥香の部屋に入る
- 室内を捜索する（S−MODE）

> テレビの横のバックを調べる（３回）→ゴミ箱の中のバックを調べる（３回）

- 推理する（D−MODE）

> アダプタープラグのパック→変圧器のパック→旅行に持って行った→新しく買った

- アパートを出る
- 事務所に戻る

夜
- 事務所に入る
- 室内を見る
- 洋子と正隆に尋ねる
- 推理する（D−MODE）

> アダプタープラグのパック→変圧器のパック→ヨーロッパ→中近東→行き先までの所要時間→十時間以上→行き先の気候→ヨーロッパ

- 洋子か正隆と話す
- 電話を取る
- 正隆と話す
- ムービー後、正隆と話す（２回）
- 洋子と話す
- 考える（「行かせる」を選択）
- 正隆と話す（２回）

5月9日

夜
- 考える（４回）
- 窓を見る

5月10日

昼
- 正隆と話す（２回）
- 洋子と話す
- 電話を見る
- 留守電を聞く
- 洋子に指示を出す
- 外に出る
- 淀橋署へ移動
- 淀橋署に入る
- 受付で三好を呼び出す
- 三好と話す（２回）
- 外に出る
- アルタ前へ移動
- 烏浜とフルキア人について話す
- 繁華街へ移動
- 周辺を見る
- そっちの方を見る
- ファンクションを見る
- 中に入る

夜
- 周辺を見る
- 若い女性（キサエ）と話す
- キサエと話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> からかう
> 尋ねる（フルキア人のこと×２）→尋ねる（フルキア人と話している男）→尋ねる（フルキア人に声をかける客×２）→尋ねる（フルキア人の風貌）→尋ねる（フルキア人の写真）

- 外に出る
- 事務所へ移動
- 事務所の中に入る
- 洋子に尋ねる
- 考える
- 洋子と話す

5月11日

昼
- 洋子と話す
- 電話を取る
- 話す（３回）
- 洋子と話す
- 洋子に指示を出す
- 外に出る
- 明治組へ移動
- 明治組に入る
- 池田と話す
- 奥の部屋へ移動
- 今泉と話す
- 奥の部屋を出る
- 外に出る
- サニーパレスへ移動
- 張り込む
- 周辺、マンション、バイクを見る。または煙草吸う（６回）
- 待つ

夜
- 周辺かマンションを見る。もしくは煙草吸う（10回）
- 韮崎を追う
- タクシーのいた辺りを探してナンバーを書き留める
- 考える
- マンションに入る
- 韮崎の部屋に入る
- 室内を見る
- 捜索する（S−MODE）

> 机の上のメモを見る（３回）→机の２段目の引き出しにある写真を調べる（４回）→クローゼットのトランクを調べる（２回）

- 推理する（D−MODE）

> 独自に入手した→メモ→David Function→歌舞伎町のクラブ

- 外に出る
- 繁華街へ移動
- ファンクションに入る
- キサエと話す
- 外に出る
- 淀橋署へ移動
- 淀橋署に入る
- 受付で熊野を呼び出してもらう
- 熊野と話す
- 「頼む」を選択
- 熊野と話す
- 外に出る
- 事務所に戻る
- 事務所に入る
- 洋子に尋ねる
- 考える
- 洋子と話す

5月12日

昼
- 洋子と話す
- 電話を取る
- 話す（２回）
- イベント後、話す（２回）
- 洋子に指示を出す
- 外に出る
- 淀橋署へ移動
- 淀橋署に入る
- 熊野と話す（２回）
- 考える（「浅見埠頭に行く」を選択）
- 釣り人に声をかける
- 釣り人と話す
- 韮崎の写真を見せる（２回）
- 周辺を見る
- 港湾管理事務所に移動
- 港湾管理事務所に入る
- 男（三宅）と話す（３回、最後に「名乗る」を選択）
- 三宅と話す
- 聞き込む（聞き込みモード）

> ※信頼度アップ
> 世間話をする（巷の噂話）
> 韮崎の写真を見せる→ダビッドの写真を見せる→尋ねる（ダビッドのこと）

- 推理する（D−MODE）

> 独自に入手した→歌舞伎町のクラブ→密輸

- 外に出る
- 浅見埠頭に戻る
- 事務所に戻る

夜
- 事務所に入る
- 室内を見る
- 洋子に尋ねる
- 推理する（D−MODE）

> 独自に入手した→歌舞伎町のクラブ→密輸→密輸に関わっている

- 洋子と話す

5月13日

昼
- 事務所へ行く
- 電話を取る
- 話す
- 洋子と話す（２回）
- 外に出る
- 明治組に入る
- 池田と話す
- 奥の部屋へ行く
- 今泉と話す（３回）
- 見る
- 待つ
- 今泉と話す（３回）
- 奥の部屋を出る
- 外に出る
- 花園神社以外の場所へ移動

夜
- 韮崎と話す（３回）
- 問い詰める
- 洋子と話す（２回）
- 考える
- 洋子と話す

5月14日

昼
- 事務所へ行く
- 洋子と話す（２回）
- 電話を取る

ポイント Q&A

Q：聞き込みをするとき、足を運んだ場所に誰もいなくて、時間をムダにすることがよくあります。確実に手がかりを得るコツを教えてください。
A：聞き込みでムダ足を踏まないためには、どこへ行けば欲しい情報が得られるかを考えることが大事です。たとえば、ホステスをしていた須田佐知子の消息なら、キャバレーがある一番街で聞き込むのが一番ですよね。あとは、移動する前にはセーブをして、ムダ足だったらロードしてやり直すことでしょうか。

ククロセアトロ 〜悠久の瞳〜

このゲームの戦闘で、主人公ルカの頼もしいパートナーとなるマペット。
今回は、そんな彼らの主な能力データを一挙に公開するぞ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『ククロ』発売から約１週間、みなさんはもうクリアしましたか？ わりと１本道のゲームなのでサクサクと進んで、もうクリアしちゃった人も多いハズ。そんな人たちは、ぜひもう１度プレイしてみてください。いろんな所がちょっとずつ変わってたりしますんで。詳しくは……自分の目で確かめてくださいな。（いっき）

発売中	▶¥5,800 ▶サンソフト
S・RPG	▶MC（1ブロック）、AC（DS非対応）

プレイにバッチリ役立つ、マペットデータ大公開!!

このゲームでは基本的に、ルカと最大３体のマペットで戦っていくため、マペットの能力は戦闘に勝利するための重要なポイントになってくる。そこで今回は、そのマペットの能力データを公開しよう。なお、リスト中の進化の例はあくまで「例」であって、この他にも進化パターンは存在するぞ。また、略称はそれぞれ、体＝体力、魔＝魔力、攻＝攻撃力、防＝防御力、移＝移動力を、変化の下のカッコ内のレベルは、その変化に必要なレベルを表している。

●マペット進化のポイント

マペットの進化で一番注意しなくてはならないのは、宝玉の消費量だ。このゲームの場合、次の段階に進化するためには新たな宝玉に加え、現在の姿になるために使用した宝玉が必要になってくる。たとえば第４次に変化する際には、４つもの宝玉が必要になってくるのだ。戦闘時に使いすぎないよう、宝玉の使用は計画的に行う必要があるぞ。



◀フリー戦闘を繰り返して、宝玉を集めよう。

	名前	体	魔	攻	防	移	進化例
第一形態	エビルキャット	36	21	24	18	5	緑(力)
第一形態	エレキン	47	31	24	21	3	赤(獣)
第一形態	カーディアン	52	24	44	26	4	赤(聖)
第一形態	カラブ	36	20	29	22	3	水(智)
第一形態	ケモケモ	38	46	26	24	4	紫(獣)
第一形態	ジャッカル	41	14	46	26	4	緑(獣)
第一形態	ジュスタン	34	42	32	28	4	黄(智)
第一形態	スクリュウ	40	26	38	22	3	水(力)
第一形態	スリーパー	34	22	31	16	5	白(獣)
第一形態	チャフ	35	38	22	27	4	紫(智)
第一形態	ツイトック	36	20	36	22	4	白(智)
第一形態	ハルス	40	26	32	24	4	紫(力)
第一形態	パンプキンヘッド	48	39	39	38	3	赤(智)
第一形態	ピポ	38	24	26	27	3	緑(智)
第一形態	フーユ	39	22	29	22	5	白(聖)
第一形態	フッサン	39	46	32	20	3	黄(聖)
第一形態	フリッパー	36	14	35	27	3	水(獣)
第一形態	ヘウップ	38	22	44	16	3	白(力)
第一形態	ホーリィベイビー	38	62	29	24	5	緑(聖)
第一形態	ポワン	42	48	36	31	5	赤(力)
第一形態	マンティー	34	17	31	14	5	黄(獣)
第一形態	ムスキュー	42	45	22	28	3	紫(聖)
第一形態	リバーフット	38	24	24	12	3	水(聖)
第一次変化（レベル3）	エビルクーガー	72	30	56	28	5	緑(力)＋緑
第一次変化（レベル3）	オトギ	45	65	23	37	4	紫(智)＋緑
第一次変化（レベル3）	カードナイト	76	35	57	33	4	水(聖)＋黄
第一次変化（レベル3）	グッドスリープ	60	36	43	24	5	白(獣)＋赤
第一次変化（レベル3）	ジパーグ	64	47	41	33	5	白(聖)＋白
第一次変化（レベル3）	チャリザードン	74	26	47	26	3	赤(聖)＋赤
第一次変化（レベル3）	ツェッペリン	58	43	38	22	3	緑(智)＋水
第一次変化（レベル3）	デスバット	51	26	38	26	5	白(智)＋白
第一次変化（レベル3）	ドグウ1	64	52	37	69	2	黄(智)＋白
第一次変化（レベル3）	ドロシー	52	60	41	25	2	黄(智)＋緑
第一次変化（レベル3）	ドロス	38	22	26	20	2	黄(力)＋黄
第一次変化（レベル3）	ハイジャッカル	82	30	67	44	4	緑(獣)＋緑
第一次変化（レベル3）	バブーン	66	34	38	22	3	水(聖)＋黄
第一次変化（レベル3）	パンプキル	72	53	48	44	3	赤(智)＋水
第一次変化（レベル3）	ピクシー	52	34	36	32	5	黄(力)＋赤
第一次変化（レベル3）	ピクチー	42	28	36	22	3	緑(獣)＋赤
第一次変化（レベル3）	ボールット	42	28	39	22	4	紫(獣)＋赤
第一次変化（レベル3）	ホネロック	61	34	51	25	4	白(獣)＋紫
第一次変化（レベル3）	ムスムス	55	64	31	34	3	紫(聖)＋紫
第一次変化（レベル3）	モー	55	40	36	20	3	黄(聖)＋黄
第一次変化（レベル3）	リバーヘイズ	62	36	41	26	3	水(聖)＋水
第一次変化（レベル3）	レイレイ	46	40	36	41	3	水(智)＋水
第二次変化（レベル8）	イワーン	92	20	68	90	3	黄(智)＋緑＋紫
第二次変化（レベル8）	キリンジ	62	43	34	36	5	緑(聖)＋黄＋白
第二次変化（レベル8）	クラッシャー	82	26	53	61	3	緑(獣)＋緑＋紫
第二次変化（レベル8）	クルース	28	32	41	93	3	紫(獣)＋白＋黄
第二次変化（レベル8）	グレイ	63	42	41	30	3	赤(力)＋赤＋黄
第二次変化（レベル8）	コリザードン	84	34	58	34	3	赤(聖)＋赤＋黄
第二次変化（レベル8）	サキーカ	84	28	57	36	4	紫(聖)＋白＋水
第二次変化（レベル8）	シーボーズ	68	27	41	42	3	水(聖)＋水＋赤
第二次変化（レベル8）	シグラリアット	92	26	61	29	3	水(力)＋黄＋緑
第二次変化（レベル8）	ジャック	74	36	36	28	5	白(聖)＋緑＋赤
第二次変化（レベル8）	シャドウ	52	60	34	22	4	白(力)＋水＋黄

	名前	体	魔	攻	防	移	進化例
第二次変化（レベル8）	ジュベリィ	68	60	44	32	4	黄(力)＋水＋緑
第二次変化（レベル8）	シルフ	74	46	42	38	5	黄(力)＋赤＋黄
第二次変化（レベル8）	スピリット	64	38	41	40	5	白(聖)＋白＋赤
第二次変化（レベル8）	ドグウ2	78	64	46	81	2	黄(智)＋白＋紫
第二次変化（レベル8）	ドリーマー	45	65	26	35	4	紫(智)＋緑＋黄
第二次変化（レベル8）	ナイトメア	67	26	51	46	3	白(力)＋赤＋緑
第二次変化（レベル8）	バグビースト	62	28	41	22	6	緑(獣)＋赤＋水
第二次変化（レベル8）	バブリー	82	51	42	26	3	水(聖)＋黄＋赤
第二次変化（レベル8）	ハリケーン	86	41	62	30	3	水(力)＋緑＋黄
第二次変化（レベル8）	ピーヨ	67	55	42	26	3	黄(聖)＋紫＋水
第二次変化（レベル8）	ブラシー	65	52	44	52	3	水(智)＋水＋黄
第二次変化（レベル8）	フワワ	60	67	32	30	5	紫(聖)＋紫＋赤
第二次変化（レベル8）	ペラペラ	58	28	36	21	4	赤(聖)＋白＋緑
第二次変化（レベル8）	ホワイトクロス	57	40	36	34	4	白(獣)＋赤＋水
第二次変化（レベル8）	マジカルハット	54	41	27	28	3	赤(聖)＋赤＋緑
第二次変化（レベル8）	マッドスケルトン	86	40	69	37	4	白(獣)＋紫＋黄
第二次変化（レベル8）	マンティーヨ	68	36	46	22	5	黄(獣)＋紫＋白
第二次変化（レベル8）	ムッシーニ	59	39	22	22	4	赤(聖)＋緑＋黄
第二次変化（レベル8）	レディファントム	64	42	34	28	5	白(聖)＋白＋水
第三次変化（レベル15）	ウォーバット	68	34	46	31	5	白(獣)+赤+黄+白
第三次変化（レベル15）	ウォーラー	92	24	56	83	2	紫(聖)+白+水+黄
第三次変化（レベル15）	ウスーイ	71	34	48	29	4	赤(聖)+白+緑+黄
第三次変化（レベル15）	エレキーナ	68	44	45	32	3	赤(獣)+赤+水+緑
第三次変化（レベル15）	カラヴェル	70	34	48	31	3	水(智)+白+赤+水
第三次変化（レベル15）	カリーン	96	24	72	33	3	赤(聖)+赤+黄+黄
第三次変化（レベル15）	グリフォン	96	50	64	26	6	水(聖)+水+緑+緑
第三次変化（レベル15）	ケモリン	68	82	54	30	4	紫(獣)+赤+黄+紫
第三次変化（レベル15）	ゴーストガール	90	56	48	34	5	白(聖)+白+水+黄
第三次変化（レベル15）	ゴッツィー	120	25	95	110	3	黄(智)+緑+紫+赤
第三次変化（レベル15）	ゴルラリアット	114	38	72	37	3	水(力)+黄+緑+紫
第三次変化（レベル15）	サシトック	75	37	52	28	4	白(智)+赤+緑+黄
第三次変化（レベル15）	サタピーヨ	82	90	53	32	3	黄(聖)+紫+水+赤
第三次変化（レベル15）	シャドウムーブ	78	82	48	32	4	白(力)+水+黄+紫
第三次変化（レベル15）	スペルハット	68	60	41	37	3	赤(聖)+赤+緑+黄
第三次変化（レベル15）	デスアームズ	92	28	78	51	3	白(力)+赤+緑+黄
第三次変化（レベル15）	デラムッシーニ	79	66	47	26	4	赤(聖)+緑+黄+紫
第三次変化（レベル15）	ドグウ3	94	69	58	94	3	黄(智)+白+紫+白
第三次変化（レベル15）	ドリームマスター	58	76	31	39	4	紫(智)+緑+黄+赤
第三次変化（レベル15）	ナナイ	72	44	36	18	4	緑(聖)+黄+水+赤
第三次変化（レベル15）	ハウンドドッグ	90	26	68	31	4	黄(獣)+紫+白+黄
第三次変化（レベル15）	ハギーム	81	54	54	40	3	赤(力)+赤+黄+紫
第三次変化（レベル15）	バロン	84	52	45	26	3	緑(智)+水+水+赤
第三次変化（レベル15）	ピポット	68	38	38	42	3	緑(智)+黄+水+赤
第三次変化（レベル15）	フワット	75	71	44	34	5	紫(聖)+紫+赤+黄
第三次変化（レベル15）	ベヘウップ	70	42	66	24	3	白(力)+赤+黄+黄
第三次変化（レベル15）	ベラクルース	34	38	52	124	3	紫(獣)+白+黄+白
第三次変化（レベル15）	ヘルアーマー	97	34	73	70	3	緑(獣)+緑+紫+白
第三次変化（レベル15）	ベルハット	64	38	51	39	4	紫(力)+緑+白+水
第三次変化（レベル15）	ヘルプランター	80	85	48	32	3	黄(聖)+黄+水+赤
第三次変化（レベル15）	ペンギーノ	78	42	57	32	3	水(獣)+紫+黄+赤
第三次変化（レベル15）	ホウキング	94	92	57	62	3	水(智)+水+黄+緑
第三次変化（レベル15）	ボルテット	58	44	46	32	4	紫(獣)+赤+水+紫
第三次変化（レベル15）	マタンゴ	72	42	45	26	4	水(智)+赤+赤+緑
第三次変化（レベル15）	マッドパンプ	72	51	54	36	5	黄(聖)+黄+水+緑
第三次変化（レベル15）	ミュー	78	80	44	42	5	黄(獣)+紫+黄+水
第三次変化（レベル15）	ヤマボー	91	40	46	50	3	水(聖)+水+赤+緑

	名前	体	魔	攻	防	移	進化例
第三次変化（レベル15）	ユニコーン	76	58	51	48	5	緑(聖)+黄+白+黄
第三次変化（レベル15）	ユニピクチー	68	46	44	28	3	緑(獣)+緑+水+白
第三次変化（レベル15）	レッドアイ	78	41	41	37	5	白(聖)+白+水+紫
第三次変化（レベル15）	レッドクロス	79	52	41	41	4	白(獣)+赤+水+白
第三次変化（レベル15）	ワースピリット	88	55	49	45	5	白(聖)+白+赤+紫
第四次変化（レベル30）	アップルバット	94	62	56	40	4	紫(獣)+赤+水+紫+紫
第四次変化（レベル30）	ウー	220	90	80	40	3	紫(智)+緑+黄+赤+紫
第四次変化（レベル30）	エビルタイガー	220	60	90	60	5	緑(聖)+黄+赤+緑+赤
第四次変化（レベル30）	オウガ	250	100	110	90	4	白(力)+赤+黄+黄+白
第四次変化（レベル30）	ギズモン	92	90	56	51	5	黄(獣)+紫+黄+水+紫
第四次変化（レベル30）	キノッピー	91	55	57	32	4	水(智)+赤+赤+緑+白
第四次変化（レベル30）	キマイラ	120	64	78	34	6	水(聖)+水+緑+緑+赤
第四次変化（レベル30）	キラービー	98	45	61	37	6	緑(獣)+赤+水+黄+緑
第四次変化（レベル30）	キングカリーン	184	38	114	42	3	赤(聖)+赤+黄+黄+赤
第四次変化（レベル30）	キングボーズ	110	48	68	62	3	水(聖)+水+赤+緑+赤
第四次変化（レベル30）	グラブヘルム	42	48	64	158	3	紫(獣)+白+黄+白+紫
第四次変化（レベル30）	ゴールデンアイ	200	100	50	60	5	白(智)+赤+緑+黄+白
第四次変化（レベル30）	ゴールドパンプ	185	140	80	70	5	黄(力)+紫+黄+赤+緑
第四次変化（レベル30）	ゴットカリーン	240	50	150	30	4	赤(聖)+赤+緑+黄+赤
第四次変化（レベル30）	コロン	200	70	60	60	4	緑(獣)+紫+黄+赤+水
第四次変化（レベル30）	ジェネラル	114	51	90	70	3	白(力)+赤+緑+黄+白
第四次変化（レベル30）	シルバーウルフ	110	35	79	42	4	黄(獣)+紫+白+黄+白
第四次変化（レベル30）	スクリム	78	92	59	38	3	赤(獣)+白+緑+紫+水
第四次変化（レベル30）	タイフーン	220	60	85	30	4	水(聖)+黄+水+赤+黄
第四次変化（レベル30）	チャッピー	84	37	64	36	4	水(力)+緑+赤+赤+水
第四次変化（レベル30）	ディフェンサー	160	34	128	140	3	黄(智)+緑+紫+赤+緑
第四次変化（レベル30）	デスウルフ	190	70	110	50	5	黄(獣)+緑+水+白+緑
第四次変化（レベル30）	デスメイル	130	42	98	78	3	緑(獣)+緑+紫+白+白
第四次変化（レベル30）	デビルビースト	210	70	70	40	6	赤(智)+緑+白+赤+黄
第四次変化（レベル30）	ドグウ4	180	170	30	100	3	紫(聖)+紫+赤+黄+紫
第四次変化（レベル30）	ドクターエッグ	96	64	68	37	3	緑(智)+水+水+赤+緑
第四次変化（レベル30）	ナイル	185	120	90	60	3	白(聖)+白+水+黄+白
第四次変化（レベル30）	ノーチラス	110	45	74	42	4	水(聖)+黄+赤+白+赤
第四次変化（レベル30）	バッシュ	210	40	130	95	5	緑(力)+緑+黄+紫+水
第四次変化（レベル30）	ハボック	160	120	45	45	3	紫(力)+緑+紫+水+紫
第四次変化（レベル30）	バンリ	142	47	73	148	2	紫(聖)+白+水+黄+緑
第四次変化（レベル30）	ビックヘッド	97	62	71	48	5	黄(聖)+黄+水+緑+紫
第四次変化（レベル30）	ピポリーノ	84	70	44	48	3	緑(智)+黄+水+赤+緑
第四次変化（レベル30）	プチムスキュー	87	91	56	47	4	紫(智)+緑+紫+赤+水
第四次変化（レベル30）	フリーバード	210	60	80	60	5	黄(聖)+黄+水+赤+緑
第四次変化（レベル30）	プリシア	220	100	70	60	5	水(智)+白+黄+白+黄
第四次変化（レベル30）	フワニール	94	80	48	43	5	紫(聖)+紫+赤+黄+緑
第四次変化（レベル30）	ヘルラリアット	220	40	120	80	4	水(獣)+赤+白+黄+黄
第四次変化（レベル30）	ボーンキング	240	60	95	40	4	白(獣)+赤+黄+白+赤
第四次変化（レベル30）	ボーンナイト	105	42	82	44	4	白(聖)+白+水+黄+緑
第四次変化（レベル30）	ポセイドン	230	70	140	50	4	水(力)+水+黄+紫+赤
第四次変化（レベル30）	ボックル	200	70	70	60	4	緑(智)+赤+黄+水+水
第四次変化（レベル30）	マミー	96	67	61	57	4	白(獣)+赤+水+白+白
第四次変化（レベル30）	ミスター	200	120	95	15	4	紫(獣)+赤+黄+紫+紫
第四次変化（レベル30）	ミミー	84	56	52	24	4	緑(聖)+黄+水+赤+紫
第四次変化（レベル30）	ムスゴールド	190	95	95	40	5	赤(獣)+赤+緑+白+紫
第四次変化（レベル30）	メデューサボール	96	54	58	43	5	白(聖)+白+水+紫+白
第四次変化（レベル30）	リザードン	110	51	87	46	3	赤(智)+緑+紫+赤+黄
第四次変化（レベル30）	リッチ	118	46	53	37	5	白(聖)+緑+赤+黄+緑
第四次変化（レベル30）	ルーク	250	30	150	140	3	黄(智)+水+緑+赤+緑
第四次変化（レベル30）	レッドスピリット	200	90	50	40	5	赤(力)+赤+黄+白+赤

※進化例は、人形からそのマペットに変化するために必要な宝玉（色（刻印））を順番に挙げています。

PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス

本格的な冒険はもちろん、女の子との恋愛も楽しめるこのゲーム。今回は恋愛にスポットを当てて、4人のヒロインたちを攻略していくぞ!!

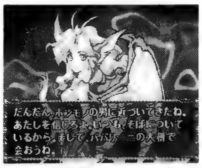
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

自分にとって、第一印象はそれほどでもなかった『ドラゴンナイツ・グロリアス』ですが、1度クリアした辺りから、がぜんおもしろくなり始めました。多彩なエンディング(全25種類)と、レベルや装備を次回に持ち越せる快適なシステムが、攻略魂に火をつけたみたいです(笑)。これで¥1,980はお得ですって、ホント。(KK@)

発売中 RPG	▶¥1,980 ▶パンドラボックス
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

女の子とのエンディングを見るヒケツを大公開!!

このゲームの一番のポイントは、とにかく何度も繰り返しプレイしていくこと。ゲームを1回クリアすれば、レベルや武器、アイテムなどを次回以降のプレイに継承することが可能なのだ。そのため2回目以降は、はるかに攻略が容易になるぞ。その中から4人の女の子とのハッピーエンドを中心に、攻略のポイントを紹介していこう。



▶今回紹介した4人以外のキャラにも、エンディングがあるかも?

女の子と仲良くなるための3カ条

1●性格を把握して、常にベストな選択を

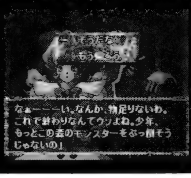
女の子との相性度は、主に会話中の選択肢によって上昇していく。相手の性格に合った答えを選んでいこう!!

2●何度もプレイしてレベルを上げろ!!

ある程度自分が強くなければ攻略できない女の子も。そんな子には、十分レベルを上げてから再挑戦しよう。

3●目標を決めたら一点集中。浮気は厳禁!

他の女の子と仲良くしていると、攻略が困難になる女の子も存在する。お目当ての相手以外との相性度はできるだけ上げないようにしよう。



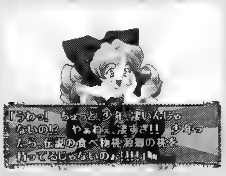
◀冒険仲間であるリリスは、特に相性度が上がりやすいので注意!

リリス



最強娘は攻略も最難関!!

自己中心的で、唯我独尊を地でいく迷惑娘・リリス。彼女との相性度を上げるには、常に彼女の希望を無条件に受け入れることが重要。また、遠回しな発言は効果がないので、ストレートに好意を表現する選択肢を選んでいこう。有効なデート場所は、絵描きどころ・レッドシャーク・ブルーグラス・ザクリガンの崖・恋人との散歩道・ビルトレーン湖。また、バトルフィールドでの冒険中も、相性度を上げることができるイベントが多数発生するので、見逃さないようにしよう!!



◀意外な所で手に入るアイテムが絶大な効果を示すことも…!?

CHECK! 攻略は2回目以降で!?

リリスのイベントには、1章のグーリコとの対決や、3章のビリーとの決闘など、最初はまず勝てない戦闘に勝利することで発生するものが多い。完璧な攻略を目指す人は、1度クリアしてレベルを上げてから、改めて挑戦してみよう!!



マリアン



恋に臆病な港街の元気娘

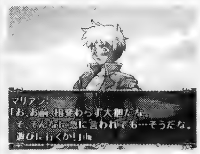
マリアンの攻略で重要になるのが、2章の自由行動中に恋人との散歩道で彼女に会っているかどうか。このイベントを逃すと3章でシーラグーンに行っても再会イベントが発生せず、2度と会えなくなってしまうので注意しよう。再会イベントと、その後のクライパスの浜辺でのイベントをクリアすれば、後は順調に進むはず。有効なデート場所は、絵描きどころ・レッドシャーク・ブルーグラス・恋人との散歩道・ビルトレーン湖。傷ついた彼女の心を癒してあげるのだ!!



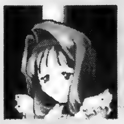
◀恋人との散歩道では、マリアンのつらい失恋体験が明らかに。

CHECK! 運命を左右する再会

マリアンの場合、クライパスの浜辺でのイベントが、攻略上の最重要ポイント。必ず彼女に声をかけて、デートの約束を取り付けること。ここをクリアすれば、あとは比較的簡単に進むはず。恋人との散歩道で発生するイベントも必見だぞ!!



ポーチェ



看板娘はガードが甘い!?

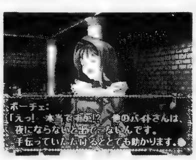
2章ではシナリオ上でも重要な働きを見せる、ブルーグラスの看板娘ポーチェ。根が素直な性格だけに、普通に会話を進めていけば、比較的容易に相性度を上げていくことが可能だ。特に2章の一連のイベントで手堅くポイントを稼いでおけば、その後は問題なく攻略できるだろう。有効なデート場所は、絵描きどころ・噴水広場・レッドシャーク・恋人との散歩道・ビルトレーン湖。ちなみにポーチェとの相性度が高い状態で、2章の最後のタートスの質問に失敗すると…!?



◀特に難しいイベントも存在しないので、最初の目標に最適!?

CHECK! アルバイトは的確に

ポーチェ関連のイベントで特に重要なのが、2章で発生するアルバイトイベントだ。ここで注文を1度も間違えずにクリアすれば相性度が大幅に増加するので、メモを取りながら確実にこなしていこう。さらに昼間の準備も手伝えば完璧だぞ。



ティナ



お嬢様は気難しい!?

出現条件がかなりシビアなティナお嬢様。2章の宿探しイベントで、猫目亭を訪ねてからブルーグラスでアルバイトを始めるまでの間に、レッドシャークでアルバイトについて尋ねることで登場するぞ。また、ティナは他のキャラクターと違って、相性度を上げることができるイベントが非常に少ない。彼女を攻略する場合は、他の女の子との相性度が上がり過ぎないように注意しよう。有効なデート場所は、絵描きどころ・ブルーグラス・カノン園御屋敷街・ビルトレーン湖。



◀特にカノン園御屋敷街で発生するイベントは要チェックだ!!

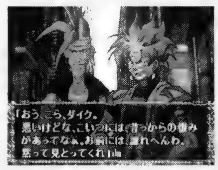
CHECK! デートに誘うまでが難関

3章の最初の段階では、相性度が低いのでティナをデートに誘うことはできないぞ。給仕のアルバイトでパーフェクトを狙うか、何度も顔を出すことで、地道に相性度を上げていく必要がある。デートさえOKしてくれれば、あとは…!?

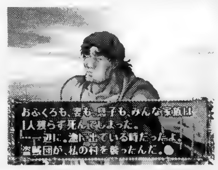


男性陣とのエンディングも積極的に狙ってみよう!

女の子と同じように、男性キャラクターも休日のデートに誘うことが可能だぞ。対象となるのはパット、チコ、ボーボの3人。この3人には特に難しいポイントは存在しないので、デートに誘い続ければ簡単に攻略できる。それぞれエンディングも用意されており、そこでは彼らの意外な過去や、個性的なエピソードを楽しむことができるのだ。男となんて……と思っている人も、ぜひ一度挑戦してみよう!!



▲スラム育ちのチコと2人でザーレン住宅街に行ってみると!?



▲ザクリガンの崖では、ボーボの悲しい過去と、ドラゴンナイツを志望する理由が明らかに。



◀パットとの相性度が非常に高い状態で、初めてビルトレーン湖のボートに乗ると、衝撃の事実が判明するぞ!!

ポイントQ&A

Q:2章でタートス教官から出題される4択クイズで、どうしても失敗してしまうのですが…!?

A:答えは、①800年前、②ホルス、③カイザードラゴン、④バルム、⑤地竜隊、⑥サーペントシードラゴン、⑦ギルティ・ジャド、⑧グリッケン・バックファイヤ、⑨「すべての女性を〜」、⑩国と国民を守ること。この質問に限らず、すべての4択クイズは、ファンクラブの情報を一通りチェックすることでクリアできるはずだ。

Victor 音楽界へ進学

"HIS MASTER'S VOICE"

～ここはプロへのカレッジです。～

音楽業界の明日を担う才能の発掘とデビューを支える力強いシステムが魅力



プレイステーション用ソフト「テイルズ・オブ・ファンタジア」主題歌「夢は終わらない」（ビクターエンタテインメント）でCDデビュー。



プレイステーション用ソフト「beat mania」挿入歌「Hunting for You」（コナミエンタテイメント）をCDリリース。

全日制　２０００年　４月生
平日昼間　週３日～４日／１年制

ボーカル専科（週3日）

シンガーソングライター専科（週4日）

冬の短期集中コース
１月開講　３ヶ月（週１～２回）

ボーカル　作詞作曲

シンガーソングライター　ソングライティング（作詞&作曲）　レコーディング技術（青山校のみ）

ゴスペル（新設）（青山校、大阪校）　ボイストレーニング（青山校、大阪校）

コース説明会開催!!

青山校	大阪校	福岡校
12／12(日)	12／19(日)	12／19(日)
全日制 11:00～	全日制 11:00～	全日制 11:00～
短期コース 13:00～	短期コース 13:00～	短期コース 13:00～

ビクター音楽カレッジ

案内書無料　請求、説明会申込みは電話、または希望部門を明記の上、FAX、ハガキ又はE-mailでDP係まで

青山校	大阪校	福岡校
〒107-0062 東京都港区南青山3－8－37DP	〒550-0014 大阪市西区北堀江1－5－17DPワタリビル	〒810-0801 福岡市博多区中洲4－7－8DP 興洋ビル2F
TEL 03－3403－9493	TEL 06－6541－8644	TEL 092－283－2066
FAX 03－3403－9491	FAX 06－6541－8646	FAX 092－283－2067

URL http://www.cam.hi-ho.ne.jp/v-onkare/
E-Mail v_onkare@d2.dion.ne.jp

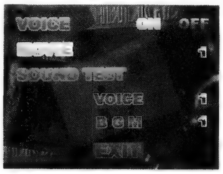
ウラワザデータベース Ver.12.9

ウラワザの報告に混じって読者さんの近況報告が。なぜ？ と思いつつも、就職決まったとか、見習いで頑張ってますとか、読んでるこっちまでほにゃっとした気分になるです。

編集部情報 SuperLite1500シリーズ　新生トイレの花子さん

★隠しコマンド

お手ごろ価格にもかかわらず遊びがいのある1500シリーズ最新作、『新生トイレの花子さん』のウラワザを紹介しよう。タイトル画面で✚下、上、右、左、上、下、Ⓧ、◎と入力。成功するとＳＥが流れ、「GAME START」の右側に数字が現れる。これですべてのシナリオを選べるほか、コンフィグ画面ですべてのムービーとボイスを楽しめるようになるのだ。さらに、コンフィグ画面中にⓈを押すとＣＧギャラリーがスタート。✚キーでＣＧを選び、Ⓧで終了できるぞ。



◀見慣れない項目が追加されている。ここでⓈを押せばＣＧも楽しめるのだ。

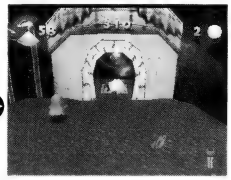
LV50 パックマンワールド 20th アニバーサリー

★小ワザいろいろ

生誕20周年を記念して発売された『パックマンワールド』のウラワザを一挙公開!!　①「魔法のカギ」：「クエストモード」で総得点が765,000点を突破すると「魔法のカギ」が手に入る。これさえあれば、どんなトビラでも一発オープン。しかも、何度使ってもなくならないのだ。②「マラソンプレイ」：「クエストモード」内に配置されたメイズモードステージをクリアすると、実際の「メイズモード」でもステージが選択可能に。全36ステージすべてのメイズモードステージをクリアすると、メニューに「マラソンプレイ」が追加されるぞ。これは、36のメイズモードステージを連続プレイするというモノ。



◀こんな風にフルーツが必要なトビラでも……。

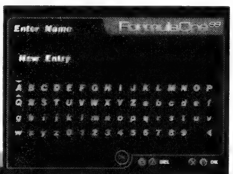


▲魔法のカギさえ入手すれば、顔パス（？）なのだ。

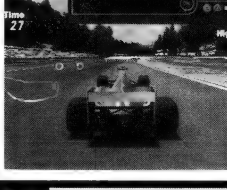
編集部情報 Formula One 99

★隠しパスワード

『Formula One』最新版の隠しパスワードを公開。まずは、メニュー画面から「GrandPrixモード」を選択して、ベストラップを出すこと（難易度設定は自由）。すると、レース後にネームエントリー画面へ変わる。ここで以下のコマンドを入力すると、さまざまな要素が登場するぞ。「NIGHTS」：「QuickRace」でモナコの夜間走行が楽しめる。「RINGS」：制限時間内にサーキット上のコインを集めるスコアアタックモードが登場。「SAFETY」：セーフティーカーでレースができる。「LOOKATME」：エンディングが見られる。「BINGO」：エンディング2が見られる。後半２つはクリアできない人にオススメのパスワードだ。



▶メモリーカードを使わなければ、最速ラップも楽勝。

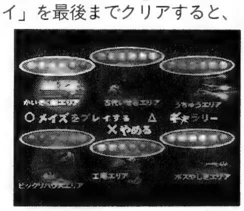


◀何か、某高速ハリネズミゲームをほうふつとさせるけど……。

LV20 パックマンワールド 20th アニバーサリー

★小ワザいっぱい

引き続き、『パックマンワールド』のウラワザをご紹介。①「おまけ」：「クエストモード」でトックマンを倒すとメニューに「おまけ」が追加され、オマケムービーが見られるようになる。②「ギャラリー」：上で紹介した「マラソンプレイ」を最後までクリアすると、「マラソンプレイ」の項目が「ギャラリー」に変化するぞ。このモードには、レアイラスト満載の貴重な設定資料が収録されているぞ。ファンならぜひ一度は見ておきたい。



▶苦労のかいあって、とっておきのギャラリーモードが出現!!

★ウラワザ・ザ・BEST★

恒例の低価格ソフトに加えて、続編が発売されたシリーズソフトをクローズアップ（一応、リクエストに応えていたりします）。

■インパクトレーシング

★隠しコマンド

パスワード入力画面で以下のコマンドを入力すると、ステージセレクトや無敵といったさまざまな効果が得られるぞ。「RABBIT BADGER」と入力してゲーム開始。ゲーム中に②でポーズをかけると、メニュー画面にステージセレクト項目が出現。「BONUS. LEVELS」と入力すると、ボーナスステージのみ、「END GAMELEVEL」と入力すると、最終面をプレイできるぞ。「ALL. TOOLEDUP」と入力すると、武器フル装備でスタート。「LOADSOFSTUFF」と入力すれば、武器の残数が無限に。「I.AM.IMORTAL」と入力すれば、無敵状態でプレイ可能だ。「JOURNEYS.END」と入力すると、いきなりエンディングが鑑賞できるぞ。

★隠し要素出現条件

２回目以降のプレイ（オールクリア後）では、車種選択画面に新たな隠しカーが追加されている。

■大戦略　プレイヤーズスピリット

★連合軍使用可能

生産タイプ変更画面でⓈ＋◎と入力すると、各国の兵器を保有する「連合軍」が選択できるようになる。

■パロウォーズ

★クリティカルヒット

自軍の極上ロボットに隣接して攻撃すると、1/32の確率でクリティカルヒットが発生。これで、攻撃に参加した部隊と同数の敵ユニットを撃破できるのだ。

■アークザラッドⅡ

★ちょこを仲間にする

前作でちょこを仲間にしているなら、時の森にあるトココの村（森に入ったら左、右、左、右…というルートを繰り返し、辺りが夜になったら上へ進み続ける）で一泊。翌朝、ちょこの話をすべて聞けば仲間になってくれるぞ。前作で仲間にしていないなら、一度遺跡ダンジョンの地下50階でちょこに会うこと。

■影牢　～刻命館真章～

★サウンドテスト

タイトル画面でR1、R1、R1、R1、R2、R2、R2、R2、R2、R2と入力すると、SE&BGMが楽しめる「サウンドモード」が出現。

★所持金アップ

主人公の名前を「ユリアス」もしくは「アスタルテ」と入力すると、所持金2800Arkという状態でプレイできるぞ。

■ストリートファイターEXplusα

★ボーナスステージ

「プラクティスモード」をクリアする。または、メインメニューの「プラクティス」にカーソルを合わせてス、✚上、上、右、上、右、上、②と入力。これで、懐かしのタル破壊が楽しめる。

※注：今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。バグに絡んだネタは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今号の採用者：LV50（1名）／東京都　井戸務くん。LV20（1名）／愛知県　松岡誠くん。

Lunatic Dawn Odyssey

ルナティックドーンオデッセイ

はじめて物語

まんが▼岩瀬さとみ

今回紹介するのは『ルナティックドーンオデッセイ』。「自由な冒険」をテーマにした、マルチクエストRPGなのです！



冒険あり恋愛あり 盗みあり結婚あり 自由度バリバリのRPG その1



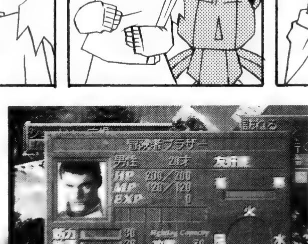
▲アートディンクのゲームらしく、ＳＬＧ要素の高いＲＰＧです。ファンタジー世界で思うがままに暮らすことができます。

●「うな丼」？　いいえ、『ルナドン』です！

ファンタジーＲＰＧをプレイしていて、ゲーム中の冒険者に憧れたことはありませんか？　怪物退治でお金を稼いだり、幻の財宝を求めて世界をめぐる旅を続けたり……。そんな、現実では体験できない冒険者の生活を送ることができるゲーム、それが『ルナティックドーンオデッセイ』（以下：『オデッセイ』）なのです！『ルナティックドーン』はもともとパソコンで発売されたＲＰＧで、現在『Ⅳ』まで発売されている人気シリーズ。ＰＳでも『Ⅲ』が発売されているので知っている人も多いと思います。そんな『ルナティックドーン』シリーズの最新作である今作は、『Ⅲ』と同じようにＰＳオリジナル作品になっています。このシリーズの最大の特徴は、なんといっても自由度の高さでしょう。まず通常のＲＰＧのように決まったストーリーや目的、必ず果たさなければいけないイベントがありません。エンディングも用意されていますが、それを目指す必要はないのです。あえて目的を挙げるとするなら「ファンタジー世界を生きる」ことがそれにあたります。ゲームはプレイヤーが駆け出しの冒険者として旅に出るところから始まります。最初は冒険なんてしたことのない素人ですし、いきなり伝説の剣を入手できたりもしないので、能力は低く装備も貧弱です。しかし、さまざまな依頼（つまり仕事）をこなして冒険者としての経験を重ねれば、世界に名を知られた存在になることもできるわけです。そんな現実味のあるシステムが、多くのプレイヤーを惹きつける大きな魅力になっているのです。



冒険あり恋愛あり盗みあり結婚あり自由度バリバリのRPG その2

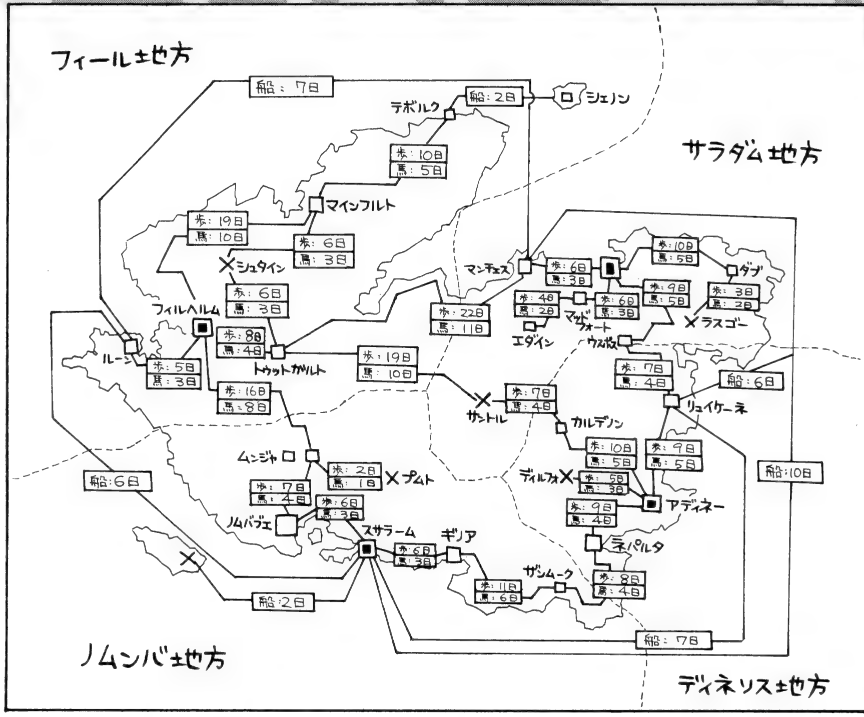


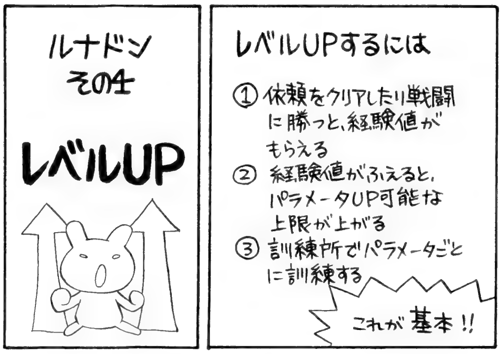
▲序盤、プレイヤーキャラはとにかく死にやすいです。優先的に筋力を成長させると、HPや防御力も上がって死ににくくなります。

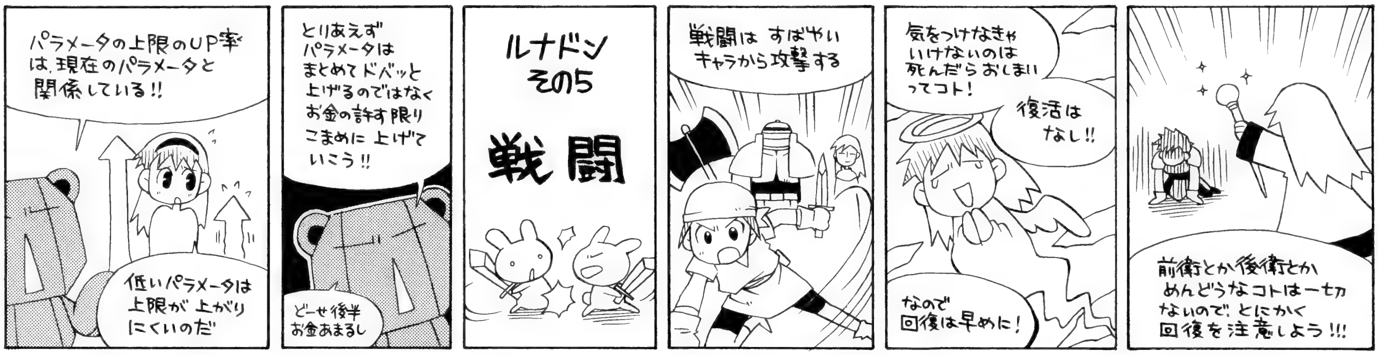
●旅は道連れ。世は情け無用!?

『オデッセイ』はゲーム開始時こそ1人ですが、通常のRPG同様、仲間を集めて自由にパーティを組むことができます。もちろん、1匹狼にこだわる人は一人旅を続けてもOKです。でもゲーム序盤、プレイヤーキャラはとにかく弱いのです。そのうえ、町から町へ移動するときには盗賊に襲われることもありますし、受けた依頼によっては思わぬ邪魔が入ることもあります。戦闘でプレイヤーキャラが死ぬと問答無用でゲームオーバーなので、できるだけ早いうちに強力な仲間を見つけましょう。敵に襲われても頼りになる仲間がプレイヤーを守ってくれるはずです。パーティキャラは町の宿屋にある酒場で仲間にすることができます。酒場にいる冒険者のステータスはR2ボタンで見ることができるので、なるべく能力の高い仲間を見つけるようにするといいでしょう。ただし年齢には注意が必要。高齢なキャラは能力値が高いものの、突然寿命で死んでしまうことがあるのです。死んでしまうとそのキャラが装備していたものはすべてなくなってしまいます。もし死んでしまったら、直前のデータをロードして装備をはずすくらいの非情さが冒険者には必要かもしれません。逆に若いキャラはステータスが低い場合がほとんどですが、自分好みのキャラに育てることも可能です。自分がある程度の実力になったら、仲間にして育てるのがいいでしょう。また、家を買ってしまえば、異性の仲間と結婚することもできます。この場合、子供を作ることができる以外それほどメリットはありません。











1．育ての親［ジョゼフ］
① 父のごほうび　主人公が帰省した時に、割り増しの報酬がもらえる「依頼」がまれに発生する。内容的には通常の依頼だが、実はジョゼフの知人からの依頼で達成できて鼻が高いという理由で、報酬がアップする。「父のごほうび」の依頼であるかどうかは、達成して報酬を受け取る時点でないとわからない。ジョゼフ死亡以降は、ジョゼフの跡を継いだ宿屋の主人によって発生する。
② ジョゼフの死　ジョゼフの寿命が尽きそうになると、占いの館でそのことを暗示する占いが発生する。予言された日までにシェノンに戻れると、ジョゼフの死に目に会える。戻れないと死に目に会えない。

2．異性の幼なじみ［ティーン or エレン］
①幼なじみとの結婚　「謎の島」で「初恋の指輪」を入手する（※「謎の島」の項目を参照）。主人公が帰省した時に、<「初恋の指輪」を持っている>状態で幼なじみに話しかけると、プロポーズできる。プロポーズしなかった場合、二人の仲が悪化することはないが、二度とプロポーズすることは不可能。「初恋の指輪」は売ることができない。また、結婚後はアイテムリストから消滅。

3．同性の幼なじみ［ティーンorエレン］
①皮肉な運命　主人公の旅立ち後、後を追うように旅立った悪友だが、なかなか旅の途中で再会できない。主人公が帰省した時に、異性の幼なじみに話しかけると、悪友の消息を聞くことができる。何度か消息を聞いた後、・主人公が善(最大値)のとき、悪友は「盗賊」として移動中の主人公を襲う。・主人公が悪（最大値）のとき、悪友は主人公を逮捕しにくる「警備兵」として登場。

4．親しい冒険者［ウィンダム］
①精霊の世界へ　プロローグで<はじめての依頼>を受けなかった場合は、ウィンダムとは冒険中に出会う。会うたびに、別世界について知ってることを主人公に教えてくれる。何回かの再会の後、移動中に瀕死の重傷を負った彼に遭遇。ウィンダムは、主人公に「リンクゲート」のありかを告げた後、息絶える。託されたリンクゲートの鍵を持ってシェノンの教会へ行くと、精霊世界へ。ただし、火・水・風・地それぞれの各信仰値を最大にした証のアイテムを持っていないと、精霊に追い返される。精霊に受入れられた場合は、各精霊の紋章を受け取ることができる。

5．コレクションマニア［プリニウス］
①コレクション批評　再会すると、主人公のコレクション状況（全体）に対し、評価をコメントしてくれる。
②ガラクータ売買　プリニウスと再会した時、ガラクータを持っていれば、売ることができる（プリニウスはなぜかガラクータを収集している）。

6．国王［ボーブ八世］
①王位継承　主人公が善であり、かつ能力値か十分高いとき、国王から呼び出しがかかり、「？？？退治」の依頼が出される。精霊世界で４つの「紋章」を手に入れ、所持して戦闘すると、？？？を無力化できるので、たやすく退治可能。所持していなくても主人公およびパーティの能力や装備次第で、勝つことができなくもないが、かなり大変。

7．悪のボス［ゴア］
①極道への道　主人公の悪の属性が最大値のとき、悪の館がある町に入ると、闇ギルドのボスの手下から悪の道に誘われる。「闇の紋章」が手に入り、「悪の館」に入店して「悪の依頼」を引き受けることができるように。
②仁義なき戦い　闇ギルドの依頼を何回か達成するごとに、ボスのゴアが登場し、主人公との会話になる。会話では<ゴアを襲うこと>が選択できる。ゴアは非常に強いので、かなり主人公のレベルが高くないと倒せない。戦闘状態から抜けるには、「交渉」で切り抜けるか勝つしかない（「逃げる」不可）。負けるとゲームオーバー。「交渉」で切り抜けることができたら、また悪の館に出入りできる（＝逆らったことは水に流してもらえる）。

8．美男・美女［男　カサノバ、女　アフロディテ］
①ドラマティックな結婚　カサノバ（orアフロディテ）に、サランドンの広場で出会い、会話をする。ある条件のもと、「結婚したければ、有り金の半分をよこせ」という話が発生。この話に乗って、金を渡すと逃げられる。その後カサノバ（orアフロディテ）が誘拐され、彼（女）を救出する依頼が発生。引き受け、達成すると、カサノバ（orアフロディテ）が詫びを入れ、プロポーズされる。プロポーズに応じると、カサノバ（orアフロディテ）と結婚できる。応じない場合は、カサノバ（orアフロディテ）は立ち去り、二度と登場しない。サランドンに家を持っていない場合は、結婚によりカサノバ（orアフロディテ）の家を自宅とすることができる。

9．大酒飲みの老人［リハク］
①ためになるコトバ　リハクは、酒が大好きな老人で、「ためになるコトバ」を探し集めながら、国を放浪中。発生はランダム。

10．吟遊詩人［クレア］
①世界の詩　吟遊詩人がいると噂される町に行って、うまく会えれば、ゲームの舞台となっている「世界（観）」に関する詩を聴かせてくれる。発生はランダム。吟遊詩人の歌を聞くと、アルバムに歌がストック（全７篇）。

11．結婚　「自宅」で、パーティ内の異性に結婚を申し込むことができる。「自宅」さえあれば、すべての町で結婚できる。結婚できた場合は、パーティを組んでいれば、パーティの他の仲間から結婚祝いがもらえる。結婚後は、配偶者はパーティを離脱。主人公が帰宅すると、配偶者が話しかけてくる。結婚できる条件は、友好度が９０以上。「縁結びの護符」を入手していると、100%プロポーズに応じてもらえる。

12．二世誕生　結婚後、自分の家で休養すると、一定の確率(わりと低め)で子供が生まれる。結婚さえしていれば、すべての町で子供を作ることができる。パーティを組んでいれば、パーティの仲間から出産祝い。「安産の護符」を入手していれば、２回休養をすれば２回目に必ず子供ができる。

13．謎の島　スサラームから船で「謎の島」に行けるが、ただ行ってみても、何もない。スサラームで「種」を買い、島にまく（「使う」）と植物が育つ。それを摘まないで放置しておき、再訪すると、植物を目当てに集まって来た特殊生物に遭遇できる。種ごとに集まってくる特殊生物が異なる。特殊な生き物がいると珍しいアイテム（「初恋の指輪」ほか）を発見することができる。

14．精霊の世界　「教会」で入手した「火（水・風・地）の紋章」を持っているとリンクゲートから「火（水・風・土）の精霊の世界」に行ったとき、精霊に追い返されない。精霊の世界には、各精霊とその守護獣がいる。守護獣を倒すと、その精霊の世界は消滅する。精霊世界の消滅とともに、その精霊の力による魔法が使えなくなる。四ヶ所ともすべて守護獣を倒してしまうと……？

15．他人の目　酒場の冒険者の中に主人公の評判（称号）を知らせてくれる者がいる。主人公は、表示された評判のうちひとつを選択し、自分の称号としなければならない（拒否できない）。一度選択した称号は、次の選択時まで継続する。主人公に提示される称号は、主人公のパラメータ値により、ふさわしいものが選定されるようになっている。

16．仲間との別離　主人公の行動がパーティの仲間の意に染まない（＝友好度が下がる）場合、その仲間から一方的に別れを告げられ、別れることになる。このイベントは、友好度が３０以下になると、一定の確率で発生。友好度が０の場合、必ず別れることになる。別れのイベントは、移動中に突然起きる。

冒険あり恋愛あり盗みあり結婚あり自由度バリバリのRPG その3



▲モンスターを倒しても経験値はゲットできます。依頼である程度成長したら、こちらで経験値を稼ぐほうが効率がいいでしょう。

●依頼をこなしてレベルアップ！

このゲームは、宿屋で依頼を受け、それを達成していくことが基本になります。依頼は達成すると成功報酬のほかに経験値を得ることができるので、キャラを強くするためにドンドン依頼を受けるようにしましょう。依頼には荷物の宅配など簡単なものから怪物退治までさまざま。もちろん依頼の種類によって報酬と難易度が違ってきます。難易度の高い依頼は報酬や得られる経験値も多いのですが、当然危険が増すので、自分の実力に合った依頼を見極めることが重要なポイントになります。また、人探しの依頼などは、町の占い屋で目的の人物がどこにいるか聞いておくと達成するのが簡単です。依頼は達成期限が決められていて、期限内で達成できないとその依頼は失敗したことになり、なんと指名手配されてしまうのです！　そうなると一定金額の罰金を払って清算するまで、警備兵に追われる生活を送ることになるので注意しましょう。ただし、町でほかの冒険者を襲ったりお店で盗みを働いた場合は清算することができません。指名手配の期限が切れるまでがんばって逃げ回りましょう。キャラは経験値を得ると、各ステータスの成長できる限界を伸ばすことができます。ただし、それだけでは強くなったことにはなりません。都市にある訓練所でお金を払って能力を鍛えるとステータスが上がって、それでやっと強くなれるのです。また、能力値が100を超えると都市の訓練所では成長させることができなくなります。各地方にある特別な訓練所へ行って鍛えてもらいましょう。

Lunatic Dawn Odyssey はじめて物語



冒険あり恋愛あり 盗みあり結婚あり 自由度バリバリのRPG その4



▲プレイしだすとやめられなくなる妙な魅力があります。とっつきにくいゲームなので、正直、万人にはオススメできませんけど……。

●既存のRPGに飽きてる人はどうぞ！

そのほか、『オデッセイ』独自の要素を紹介しましょう。まず、「悪の館」の存在。ゲーム中、盗みや冒険者を襲うなど、プレイヤーが悪事を働いてばかりいると、突然、闇の組織にスカウトされます。組織に入ると、悪の館で暗殺や強盗などのダーティな依頼を受けることができるようになるのです。通常の依頼より危険度が増す反面、報酬が高額になるのが魅力です。こういう現実世界ではやってはいけないことを疑似体験できるのは、不謹慎ですがやっぱり魅力的な要素です。また、「謎の島」というのがあります。名前からして謎な感じですが、この島に種を撒くと、とってもレアな武器や防具が手に入るというのですから、ますます謎です。これに限らず、『オデッセイ』ではダンジョンなどを探索して貴重なアイテムを集めることも大きな楽しみの1つでしょう。もちろんそのアイテム収集をゲームの目的にするのもアリです。とにかくプレイヤー次第でいろんな楽しみかたができるゲームになっています。ただ、残念なことに作り込みの荒さも目立ちます。グラフィックは地味過ぎると言わざるを得ません。依頼のバリエーションももっとほしいところですし、依頼以外にできることがあまりないのも残念。アイテムの種類ももっとたくさんあれば、さらにコレクションに熱中することができるでしょう。また、パソコン版にあった武闘大会などのイベントがなくなってしまったのもやっぱり寂しいです。とはいえ、冒険者の生活を体験してみたいと思ったことのある人などは、プレイする価値大です！

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近シビレていたのは足だったコトが判明！　失礼しました。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

クリスマスが近いですね。プレゼントは決まりましたか？　悩んでいる人はココを読んで気分をリフレッシュ！

★今年はトナカイの役

かねてより自分の職業がウヤムヤなワタシですが、このごろはチョッピリ漫画など描かせてもらえてるみたいなんですよ。というワケで今回は、漫画家といえばコレ！「ペンネーム」のお話でも、**しちゃおうかなっ！**

ワタシの学生時代、趣味で漫画を描いている人々の間では、牙、龍、幻、炎、剣、狼といった、普通の人名ではなかなかお目にかかれない**ちょっとカッコいい漢字**を使ったペンネームが主流だったようです。それから、例えば「聖紫涙」と書いて「せしる」と読む、当て字を使ったペンネーム。このようなネーミングは、今もなお**暴走族**のみなさんに広く愛されていますよね。

これ以外にも、本名をちょっとだけ変えたり、作風に会わせてカワユイ名前をつけたり、ペンネームにはいろいろなスタイルがあります。中には、まるで**別世界の人**のようなものもありますが、自分さえ気に入っていれば**ヘンテコ**なペンネームでもよいのです。しかし、プロとして1つのペンネームを末永く使いたいなら、シンプルでネライすぎないものがよさそうです。ひとときの感情にまかせて**「○○君ラブリン子」**などというペンネームにしてしまったら、この先ずっと○○君にラブリンコしなくちゃいけないゾー？

さらにプロになると、作品だけでなく自分自身が人前に出て行かねばならないときがやってきます。編集者との打ち合わせや、あなたが大作家になればサイン会だってあるでしょう。そして気がつく、自分自身とペンネームとの**ギャップ**。特に、自分のイメージとかけ離れたカッコよすぎるペンネームは、後で自分の首を締めることになりかねません。ホドホドにしておきましょう！

ちなみにワタシの「左ん（ひだりん）」というペンネームは、日光東照宮の眠り猫で有名な彫刻師、左甚五郎とは関係なく、左朴全や**左とん平**とも関係なく、ニックネームを基に考えました。ワリと普通でしょ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 やるまで不安だった『ときメモ2』ですが、やってみたら猛烈におもしろかったです。ぜひプレイしてみてほしいですね。

★『ときメモ』について思うことイロイロ・2

前回に続いて『ときメモ2』についてです。

まず、結論から書いてしまえば『ときメモ2』は、前作をはるかに上回るゲームであった、が答えだった。非常に喜ばしいことだ。

では、何が優れていたのかというと、簡単にまとめるなら「前作のおもしろさをすべて継承したうえで、焦点を変えて、違うゲームを作ることに成功した」ということになるが、では「どんな焦点だったのか？」について、今回は書いてみよう。

まず、純粋に『ときめきメモリアル』(前作)をゲームとして見たとき、実は明快に最終目標が存在する。それは何かというと「藤崎詩織に告白してもらうこと」だ。

と書くと、「いやそんなことはない。藤崎詩織以外にもキャラはいるではないか」という主張が出てくるだろう。

確かに前作には藤崎詩織以外にも、多くの女の子がいて、それぞれにさまざまなイベントがあった。ゲーム的にはバラエティに富んでいるように見える。だが、それらの女の子は基本的には藤崎詩織の部分集合でしかない。

藤崎詩織はすべてのパラメータをチェックし、それらすべてが条件を満たさないと告白してくれないが、ほかの女の子たちはその一部を条件として満たせば告白してくれる。

つまり、ゲームとして見れば「藤崎詩織に確実に告白してもらえるパラメータを組み立てる戦略」ができてしまえば、あとは一部の隠しキャラを除いて、どのキャラもまったく同じ、簡単な作業でクリアできてしまうのだ。

そして、そうなってしまったとき、前作には「プレイヤーが詩織以外の女の子が好き」な場合を除いて、ほかの女の子に告白されたいと思わせるだけの「何か」、例えばイベントなどは、ほとんど存在しない。その段階に至ったときに残っているのは、乱数に依存する独立したイベントを見る「作業」しかないわけだ（個人的な感想だが、僕自身は全キャラクリアするプレイは途中から苦痛だった）。

前作は、ある種の高校生活（ちょっと前のラブコメなど、そういう雰囲気）をシミュレートするゲームで、それを律するのはパラメータであり、そのパラメータを自由に作れるようになったとき、実質的にゲームは終了する、ということだ。

さて、この『プリンセスメーカー』に始まり、『ときメモ』前作で完成した、キャラクターのパラメータに依存してイベントが起こる構造のゲームは、実はストーリーと相性が非常に悪い。

ストーリーを自由に展開するためにはプレイヤーの自由を制限する必要があり、これがパラメータ操作からデートから、何から何まで恣意的に決定することが可能な、『ときメモ』系のゲームと相性が悪いのは当たり前の話だろう。

実際、コナミが『ときメモ2』の前に発売した『みつめてナイト』では、ストーリーを組み込んで展開を盛り上げようとし、ゲームとしては理不尽なものになってしまうという失敗を犯していたと思う。

ところが、今回の『ときメモ2』は、このジレンマに挑んで、ちゃんと成功したのだ。

具体的に表現するなら、プレイヤーにかなりの自由（前作並の自由度）を与えつつ、それなりのストーリーを語る、マルチシナリオ・マルチエンドのゲームを非常に完成度の高い形で見せた、と断言できる。

まず「幼年期」を置くことによって、それぞれのキャラクターに対するある程度の予備知識を得られるようにするとともに、「お話のネタ」を仕込む。そして、そのネタに加えて、さらに高校生活で「好意度」が上がるに従って(すなわちつきあいが深まるに従って)、「女の子との特定のストーリー」が展開される形でイベントが起こるようになっている。

ここで、このイベントが絶対に起こさないといけないものだと自由度が低下してしまう。しかし『ときメモ2』では、絶対に必要なイベントは少なくして、なおかつ、ある程度、イベントの発生条件を緩やかにすることによって問題を解決している（結果として告白されても、見ていないイベントが多々あり、同一キャラの再度のプレイも楽しめるようになっているのだ）。

つまり『ときメモ2』は前作のシステムに緩やかな縛りで、かなりしっかりしたストーリーを入れることにより、それぞれのキャラの個性をしっかりと出して「ほかのキャラもクリアしてみよう」という気にさせることに成功したわけだ。

しかし、これらの要素というのは複数のキャラをクリアして初めて見えてくることで、ゲームとしての「見かけ」が実際には変わらないことで、損をしている気はするのだが…。また反面、続編で大幅に変えるわけにもいかなかっただろうから、この程度は仕方ないのではないかとも思う。

以上のような理由で、『ときメモ2』は前作を超えたゲームであると、僕は感じ、断言できるわけなのだ。

というわけで、『ときメモ2』を手放しでほめちぎりたいところだが、このゲーム、残念なことに「完璧！」とは少々言いがたい。

まず、一番残念なのが「話のネタ」を仕込むためにあるはずの幼年期の操作性。ワケのわからないキャラクターの移動時のひっかかりは起こるし、話をするのにほぼ正面から話さなければならなくて、当り判定が異常に狭い。正直言わせてもらって、このパートの操作性は「ひどい」の一言に尽きる。

しかも、構成にも問題があるのか、ヒロインキャラの光のイベントの数が少ないわりには「いっしょに遊ぶ」を選択させるようになっているために、初めてプレイする人は、ほとんどイベントを見ないまま30分近くを進めるハメになってしまう。これなどは、「今日は調子が悪いからお休みしてるのよ」などといった形で、強制的に一人で遊ぶ日を入れれば解決できたわけで、実にもったいない話だ。

次にＥＶＳがウリであるにも関わらず、２人分しか入っていないこと。

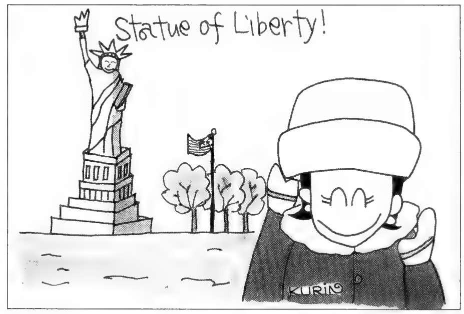
ＥＶＳのデータサイズを考えれば全キャラクター分を入れると９枚組とかになるわけで入れられないのはわかるのだが、それでも、これは実に残念だ。おそらくディスク１枚で４人分程度が収録できるだろうが、これほど残念なことはないくらい、残念だった。

と、細かい不満点はあるが、いずれにしても『ときメモ2』は、このタイプのゲームとしては類を見ない圧倒的な完成度を誇っているのは確かだ。

だから、ギャルゲーだとか、そういう偏見を持たずにプレイしてみてほしいと思うし、また逆に、前作が好きだった人は、変な先入観を持たずにプレイしてほしいと思う。

そして、できればだが、ＰＳ２でＤＶＤ－ＲＯＭにして、全キャラクターがちゃんとＥＶＳで喋ってくれる、「完全版」を発売してもらいたいと切に願うところだ。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりん プロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『ロビット～』の第２弾！

★パワー＆エネルギーの街 NYレポート第一弾！

日本で木枯らし一号が吹いたというニュースが流れていた頃、私、旅をしてきました。〝ニューヨーク〟へ。まさにパワー＆エネルギーの宝庫、アートの街、ニューヨーク。ＪＦＫ国際空港は思っていたよりもこじんまりとした空港で、そこからタクシーでマンハッタンへ。あの有名な５番街の雑踏を歩いてみて不思議だったのは、なんだか違和感がないということ。「あっそうだ、ここはニューヨークだったんだ」って感じ。周りに歩いている人たちが外国人というだけで、歩く速度や雑踏感がとても東京の街に似てました。ちょっと違うところといえば、高い摩天楼のビル群の中に突然ゴシック建築の教会が建っていたりすることかな。この街は歴史的な建造物とハイテクな建物が渾然一体としている街なのです。それにしても時差ボケも効をそうし、滞在中のトータル睡眠時間が10時間程度。〝眠らない街、ニューヨーク〟を朝から晩まで謳歌し、堪能しちゃいました。早朝からホテル近くのベーグル屋に行き、ニューヨーカーたちの朝をかいま見つつ、地下鉄に乗ってマンハッタンを大移動。今は昔と違って地下鉄もとても安全な乗りものになったようで、私は結構夜中近くまで乗り回してましたけどね。今回初めてのニューヨーク、まずは自由の女神へ。バッテリーパークからフェリーに乗って15分。せっかくだから展望台まで登りましたよ。354段もの細い螺旋階段を！　頂上の展望台ってちょうど女神の王冠の部分なのね。そこからマンハッタンを一望。でもそこにとどまった時間はほんの１分程度！　足腰がちょっぴり痛くなっちゃったけど登った甲斐はあったなぁ……。気分爽快だったもの。それからスミソニアンアメリカンインディアン博物館へ。訪れてみたかったスポットだけにとっても興味深く、引きつけられるものばかり。とまぁ、ここまでをニューヨークレポート第１弾とします。続きは次号でね!!

さてゲームレポートは『ロビット・モン・ジャ』をちょっぴり。相変わらずさまざまな依頼が殺到し、ミッションに追われています。まだムームー星人に出会ってないけれど、どこで登場するのかしら？　このゲームで椰子の木頭のこのキャラははずせないよね。そうなるとアロハ男爵さまにも会いたいけれど、噂によると登場しないとか……。ウッソー!?

さぁ、次号は年の瀬1999年ラストのコラムです。一年は早いものです。今年レポートしたゲームの数々を振り返ってみましょうかねぇ。私これ、結構楽しみにしているんです！

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況 先日、日本に旅行に行きたいという会社の同僚の手伝いで京都のホテルの予約をしたのですが、自分自身まだ京都には行ったことがなかったのでした。うらやましい……。

★ポケモンが 全米を完全制覇

洋画が好きな人は、毎週の全米映画興行収入成績をチェックしているかも知れませんが、「ポケモン・ファーストムービー(邦題ポケットモンスター　ミュウツーの逆襲)」が11月14日付で１位を記録しました。実は日本製の映画が１位になったのは後にも先にもこれが初めてのことで、興行収入の数字も、これまでの全米での日本映画の記録だった「Shall We ダンス？」の最終的な数字である950万ドルの５倍以上である5210万ドル（約55億円）を公開からわずか５日間で稼いでいて、その後の感謝祭やクリスマスの連休に記録をさらに伸ばしそうな勢いです。

映画単独としてもこれは事件と言ってもいいほどすごい快挙なのですが、ポケモンはすでに社会現象としてもひろく認知されています。98年の９月に全米ネットワークで日本版を吹き変えたＴＶアニメの放映がスタートして、すぐに人気を獲得。その後キャラクターグッズが爆発的な売れ行きで、ポケモンカードのコレクションが大流行し、カードを巡っての事件が起きたり、過熱ぶりに手を焼いた学校が持ち込み禁止令を出したりしています。

身近なところでは、同僚の家に遊びに行ったところ、ポケモンに夢中の11歳の息子がいて、カードのコレクションを見せてくれました。アメリカ製に混じっていた日本製カードは、アメリカ製より品質がよく、またより高く取り引きされるということで人気が高いとか。彼のゲームボーイはポケモン専用です。

また、ハロウィンに会社で行われたかぼちゃの彫刻コンテストで、うちのチームがピカチュウを作ったところ、ほとんどの人が「ポケモーン」、「ピカチュー」などと声をかけてくるので、その認知度の高さと人気の高さを実感したものでした（結果は準優勝）。

さて、今回の劇場映画の大ヒットで、その人気ぶりも別の段階に突入していきそうです。アメリカでもっとも有名な雑誌、TIMEの表紙にもなったポケモンは、いまやゴジラと並ぶほどアメリカで有名な日本製の固有名詞です。全米デビューからたった１年と少しでこうなった背景には、ＴＶアニメ、カードゲーム、ゲームボーイ版ゲームというメディアミックス展開がうまくいったこともありますが、それぞれの分野でいずれも激しい競争力を持たざるを得ない日本のキャラクター製品の実力が大きかったように感じます。この大成功を見たら、ほかの日本製タイトルも全米制覇を狙って上陸してくるかもしれませんね。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール
フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「ネットワーク新時代へ～4.ゲーム編」

今年の冬はどうやら暖冬のようですね。東京近郊では着るものの選択に困ってしまうような暖かい日もあります。景気動向という観点からは、暖かい冬というのはあまりよくありません。そうです、季節商品の売れ行きが悪くなりますからね。

だいたい冬のボーナスが出る前に寒くなるかどうかが分かれ目です。この時期が暖かいと「今年はがまんしちゃえ」となるからです。今年はさらに来春にＰＳ２が登場しますから、冬物を買い控える人も多いでしょうね。

前号でお話した中古問題ですが、取り扱いを手控える店がでるという影響が出始めています。少ないお小遣いをやりくりして、少しでも多くのゲームをプレイしてみたい、という人にとっては痛手ですね。中古流通や特価販売が完全にできなくなったら、メーカーさんも困ると思うのですが……。意地をはりあっていないで、早くユーザーのためになる妥協点を見つけて欲しいです。

あ、もちろん誰もが「絶対に中古で売ったりしたくない」と思うような、傑作ソフトばかりが発売されるという世の中になるっていうのが理想ですけどね。

さて前号では、来年にデータ専用ネットワークの整備が大幅に進むことが予想されることをお話ししました。今回は値段が安くなって、しかも通信速度が大幅にアップするネットワークの普及によって、ゲームがどう変わるのかを考えてみましょう。

まずは従来型のゲームがネットワーク対応になっていきます。ＲＰＧやシミュレーションといった動きが少ない＝一度に転送するデータの量があまり多くないものから対応が進んでいくでしょう。すでにパソコンゲームの世界では、ネットワーク対戦のゲームが増えてきています。

通信を使ったゲームというのは、インターネットになる以前のパソコン通信の時代からさまざまな試みがなされてきました。しかし、現在の通信速度と比べると10～30倍もの転送時間がかかりましたし、通信料金（パソコン通信サービスを提供している会社に払う料金。電話代とは別にかかります）も高かったので、一般的とは呼べないシロモノでした。

これが広まるようになったのは、やはりインターネットの発達によるものでした。数々のネット対応型のゲームが登場しましたが、ブームの火付け役となったのはなんといってもブリザード社の『ディアブロ』でしょう。

ご存じの方も多いと思いますが、ゲームそのものはクオータービュー（立体的な画面を斜め上から見おろすタイプ）のアクションＲＰＧです。もちろん単独でのプレイも楽しめますが、その魅力はネット対戦にありました。自分が育てたキャラで、インターネット上に設置されたダンジョンを攻略するのです。

ここには世界中からリアルタイムでプレイヤーが集まるので、会話を楽しんだりすることも可能なのです。また、友人と一緒に遊びに行くのも楽しみの１つですね。これが階層型のダンジョンなので、アクセスすることを「もぐる」という言い方が流行しました。友だちに電話して「今夜は２時頃からもぐってるからこない？」という具合です。

この『ディアブロ』で火がついたネット対戦型ＲＰＧは、『ウルティマ・オンライン』でブレイクします。ＲＰＧの草分け的存在として数多くのシリーズがリリースされ、世界中に熱狂的なファンを持つ『ウルティマシリーズ』がネット対戦になったのですから、マニアが放っておくワケがありません。ゲーム専門誌やパソコン雑誌では、ライターさんやゲーマーさんがこれにハマって仕事の進行がメチャクチャになるといった弊害（？）まで発生しました。

誌面で、しかも文章だけでゲームのおもしろさを伝えようとするのは難しいのですが、『ＦＦ』や『ドラクエ』の世界へネットで入っていくことができて、しかも世界中の人とリアルタイムで会話をしたりしながらプレイできる、といったらおもしろそうでしょう。

こういったＲＰＧやＳＬＧに限らず、あらゆるジャンルのゲームがネット対応になることによって新しい楽しみが創造できるのです。送れるデータ量が多くなれば、『ＧＴ』のようなレースゲームで世界グランプリを開催したり、『鉄拳』のような格闘ゲームで世界統一チャンピオンをかけて闘う、なんてのも可能になります。

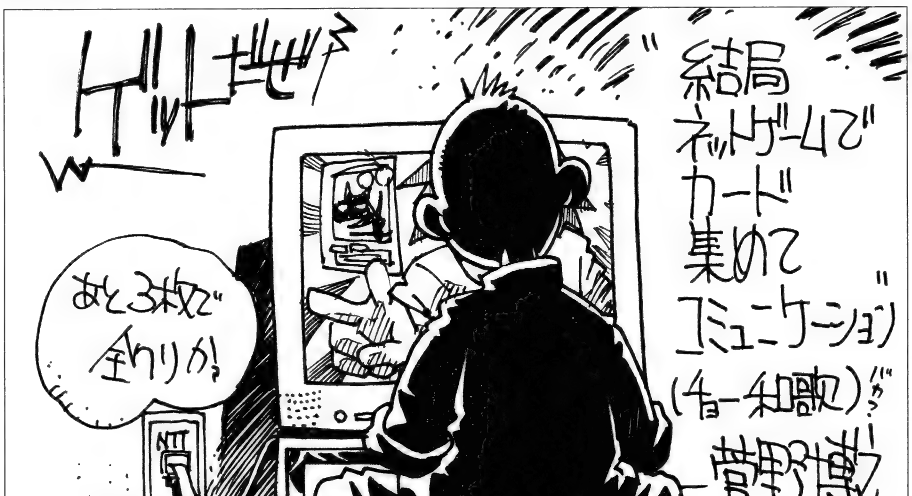
また、従来型のゲームとはまったく違う、ネット専用型のゲームも登場してくるでしょう。本来ゲームというのは、人と人とのコミュニケーションの媒体となる物だと思います。

ＴＶゲームを一人でプレイしているからといっても、ゲームの制作者とのコミュニケーションは存在します。そして大ヒットとなるゲームは、ゲームを通じて多くの人と体験を共有できるといった側面を持っているのです。

ネットを使えば今までのゲームという概念とはまったく違う、新しいコミュニケーションツールとしてのゲームが登場する可能性も大きいのです。私としてはこっちの側面に期待をよせているのですが。

次号ではゲーム機そのものがネットワーク新時代に対してどのように変化するのか、業界各方面の裏事情も含めてお話ししましょう。

■うまくいってもギリギリじゃあないかとの予想が的中して、『ドラゴンクエストⅦ』は発売延期になってしまいましたね。またもやゲーム業界はスケジュール変更だなんだで大騒ぎとなっています。私の年末年始のスケジュールもどうなるんだろう……。



イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

すっかり冬ですねぇ…街はクリスマス気分。見上げる夜にイルミネーション。はぁ。『ドラクエ』延期しちゃったしなぁ。仕方ないから違うゲームやろうっと！ 他にもたくさんあるからね。楽しいの。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！ と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！ ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

冒険の海だね〜やっぱり。なんちゅーか、一流の海賊目指してガンバってるよ、オイラ。最近じゃ、100万ｔ級タンカーがお気に入り。積み荷を適当にかっさらって闇に流すんだ。クロムとかインジウムなんていうレアメタルはいい値段になるんだよねぇ。まあ、「電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック！　確かに文字は小さいですが、じっくり読めば他では味わえない楽しさがこみ上げてくる」ってコトよりは大したことないけどね。うむ。あっ！　今日の得物発見！　いっくぞぉ！　乗組員は全員血祭り！　お宝いただきだ！　おー！

元旦、眠いのにお雑煮とかかいいですよね。ボーっとしながら。

そろそろ2000年をどう迎えるかが問題になってくる頃です。やっぱり……王道はゲームですかねぇ。大晦日から元旦まで、やりまくり！　で、2日は熟睡。コレ？

▶大阪府　わたなべつとむさん：スタッフが変わる以上、別物の方が良い作品ができるっていうのは判りますが。



◀福島県　コズエさん：むずかしいですよね。本当に。進路決定は大人への第一歩です。



◀東京都　鷹綾沙羅さん：外見は個性的なんですけど、性格は可愛いんですよね。みんな。



◀千葉県　明石知子さん：ＰＳ２ならコンストラクションもバリエーション増えそうです。



▲滋賀県　仙鮭さん：カッコイイ親父というか、歳の取り方したいですよね。



◀新潟県　ＢＡＮＧさん：大雪は困りますね。犬は大喜びですけど。ワンワン。



◀群馬県　リジュさん：いいですよね。確かに。友情以上は……アレですけどね。



◀福岡県　来生侑花さん：自分の中の気持ちを比較しましょう。比べていい方を選ぶのが大事です。





▲滋賀県　藤崎尚さん：予告されてますからね。期待しちゃうのは仕方ないでしょう。



▲青森県　くめた夏緒さん：どうなるんでしょうねぇ？　ＰＳ２だったりするんでしょうかねぇ？



▲香川県　Ｈ・制作所さん：そういう細かいことを言うと嫌われちゃいそうです。笑。



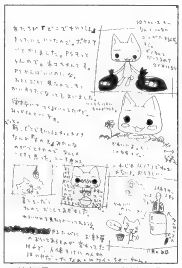
▲大阪府　柳けふさん：ステキですね。よく考えれば１本のゲームから始まったわけです。



▲愛知県　あいるさん：そうですよね。尻に引かれている人多いですよね。やさしい？



◀秋田県　Ｓａｔｏｃｏさん：ちまたで流行りなんでしょうかねぇ？　おしゃれずきん。街では見かけませんが（笑）。



▲佐賀県　めほさん：学校で見つからないといいですねぇ。没収されたら可哀想ですし。



▲群馬県　篠原弘さん：似合いませんねぇ。ゼネテスにはやはりお酒。胸はだけてますし。



▲埼玉県　あゆさん：愛でしょう。やはり。どうしても優先されちゃいますよね。



▲茨城県　岸辺羊芒さん：まだまだ謎が多いです。というか、ギリギリまで制作してるらしいです。



◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：そうですね、発売はまだまだ先っぽいです。期待して待ちましょう。



▲兵庫県　豆狐猫さん：怖いですからね。どうしても。人の気持ちは判りませんし。



▲大阪府　柳けふさん：文明の利器ですよね。電子レンジとか最初はビックリします。



▲奈良県　宮華由衣さん：イロイロなＥＤ見ようとすると難易度高いですよね。



▲栃木県　鳩サブレさん：見えますね。どうしてたって。チビッコの服に多いですよね。

「ゲームっていつの間にかオタクのモノって感じじゃなくなりましたよね。なんか、一気に市民権を得たっていうか。自分は今、25歳なんですけど、趣味は？　って聞かれて「ゲーム」と応えたときの女の子（笑）の反応が全く違ってきた気がします。高校の時は言えなかったもんなぁ。とりあえず、スキーとかテニスとかギター、読書とか、普通の趣味と一緒の扱いになってきたのはイイコトじゃないでしょうか？　何か弊害ってあるんですかねぇ？」
神奈川県　クロム氏さん：

そうですよねぇ。日本にＴＶゲームという文化が生まれたのは、今から22年前、1977年のインベーダーゲームの流行あたり、家庭用のＴＶゲームは14年前、1985年の『スーパーマリオブラザーズ』からといっていいでしょう。元々、ゲームは対戦と１人プレイとで文化として大きな違いがあります。それが『ドラクエ』の登場で、オタク的な１人遊びの方向がクローズＵＰされて以来、何となくマニアのモノというか、暗く遊ぶモノ、なんていうイメージが定着してしまっていたのが５〜６年くらい前の実状でしょうか。まあ、インベーダー以後の不良とか、非行なんていう破壊的なイメージよりは良かったんですが、好きな女の子に胸を張って「ゲームが趣味だ！」と言い切るのはちょっと勇気がいる様な状況だったのは確かです。それが、いつのまにか（本当にいつのまにか）、ゲームは結構オシャレな遊びというイメージが定着してきました。まあ、ゲームセンターがアミューズメント施設となって明るくなったり、PS、SSのCFがTVでバンバン流れたり、要素は色々あったと思うのですが。さて、コレによる弊害は……と言えば、基本的に一般ユーザーにはあまり関係ないように思われます。肩身の狭い思いをしなくても良くなったのはステキなことでしょう。ユーザーはＯＫ……ですが、制作サイドにイロイロな迷いが生じているのは確かです。一番大きいのは、制作するゲームの対象ユーザーを絞り込むのが難しくなっている点。オタク的なイメージが消えた＝マニアでないユーザーが非常に増えた、ということで、「どこまで親切にすればいいのかがわからない」のだそうです。現在第一線でゲームを作っている人はゲームの歴史を支えてきた、マニアな人が多いわけです。そういう人にとっては非常に当たり前なことも、最近のユーザーには「難しい」と判断されます。某有名シリーズのアンケートでも「難易度が高い」という意見が目立ってきているそうです。ユーザーとしては、そういう迷いから、中途半端な作品が生み出されないように期待するしかないんですけどね。

ロボコン０点な人

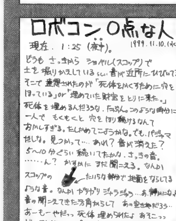
空きブロックが足りません

うーむ、久々にゲームを泥のようにプレイしてしまったのですよ……。（ほ）

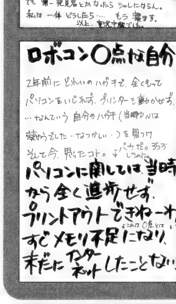
久しぶりにゲームに関することを。ゲームを買いました。それは「クロノ・クロス」。仕事の関係上つい最近「クロノ・トリガー」をクリアしたので気になっていたのです。腸がねじ切れるような気分で買いました。買うのに決意が必要なほど貧乏です。それはともかく、「クロス」面白かったです。ほかのシリーズみたいに「クロノ」の名前だけ借りた続編かと思ってたら、間違いなく「トリガー」の続編でしたね。逆に「トリガー」を知ってないと楽しめない部分があるような気もしますが、システム的にも実によくできていて、久々に良かったです。お話が面白くてこうまで濃かったのは「幻想Ⅱ」以来。これは過去俺的スクウェアベストの「サガフロ」を抜いてスクウェアNo.1かも。絵的なことは、またグラフィックだけみたいなことを言う人が出そうなのですが、過去のどのゲームよりずば抜けてスゴイと思いました。誌面（写真）ではなんか汚く見えてましたが、動いてると、ハッとするくらい綺麗なときもあり、珍しく戦闘が苦にならない。最初どうかなと思ったキャラクターたちも、思ったよりもよかったです（ノドのネームに続く）。



◀[illegible]　[illegible]刀さん：笑。トーンカスっていろんな所で発見されますよね。



◀[illegible]　[illegible]さん：スゴイドキドキです。本当に？　やばそうなニオイが……。



◀[illegible]　[illegible]さん：ムダムダなのです。笑、そこからですよ！　今では！

あと、キャラクターが多過ぎて、結局多くのキャラが仲間にしただけで戦闘シーンでの動きをまったく見てない。ゲーム的な能力の差がほとんどないので、基本的に各色ごとにお気に入りが１人〜２人確定して、あとはボス戦ごとに切り替えて行くだけに終わってますから。戦闘での動きのセンスがいいので、２回目ではほかのキャラもゆっくり見てみたいと思わせます。それにしても40人以上キャラがいながら、通常攻撃も弱中強でモーションが違うし、各キャラ３つくらい固有技を持ってるのだから驚きです。この戦闘でのデータだけで簡単な格闘ゲームができてしまいそう。『ＫＯＦ』も顔負けのキャラの多さだし。最後に面白いゲームできて良かったっす。血の涙を流しながら買ったかいがあったというものだ。次にゲームが面白いと思えるのは何なんでしょうか。少なくとも年内は無理だろうなぁ。ＰＳ２発売直後は感動するほどのゲームはないだろうし。やっぱ１年後かな。最近は年に１回年末にステキなゲームに巡り合ってるので。（ほ）

いいよね、『クロノ』。よく出来てます。（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできてるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

（ロボコンからの続き）ただ、クリアしてあとから考えると、事象や事柄の時間軸があまりにも混沌としていて、全体的なバックボーンがワケ分からない。時間や次元を扱っているとどうしても矛盾ができるから、わざとぼかしているかもしれませんね。誰か暇な人は歴史的なタイムチャート作成に挑戦してみてはどうでしょうか。制作者でもない限り無理かもしれないですが。全体的なノリとしてはなんか『ゼノギアス』を思い出すんですが、プレイしている間はグイグイ引きこまれます。『トリガー』知ってるとなおよし。私はつい最近クリアしたばかりでよく覚えているので、前作との符号やおに〇〇〇〇で一瞬だけ出てくる〇〇〇〇はグッときますよ～。前作知ってないと意味不明なイベントだけど。うわ、もったいない。そんなワケでサクっとクリアして、2回目に入りました。もうしばらくは遊んでいられそうです。後半はストーリーを追うことに忙しく

うん、オレ八重さん。『ときめき』もいいんだよなぁ。マジで。（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび

編集部近くのエコロジーショップで、「茜」という銘柄の醤油を発見。速攻ゲットしました。「茜」で醤油ってトコが〝らしくて〟いいので、『ときめき２』ファンは要注目（笑）。（中）

や〜、年末ですね〜。ライターは寒さよりも原稿の催促の厳しさで実感しますな。出すもの出すまで絶対引かない点は、ある意味借金取りより厳しいかも。そういや、（魔）氏からも、「原稿よこせ！　ピンクのポケステ欲しいから『限定版』くれ！　俺は八重さん派！」と、いつもより注文が多いったら…。あ、『ときめき２』っていえば、予約分を発売日から３日待って確保したッス。だって、この日（日曜日）まで待てば、ポイントカードの加算が５倍だったんだも〜ん。記事用の製品版がある余裕やね。しかし精神的に余裕があっても、趣味で華澄先生の１本釣りを狙うような、時間的余裕はないのよね。　考えてみたら、これでようやく俺もポケステ初ゲット。それも一度に３つか。……はっ!?

これは神の啓示？　３キャラ同時発売のポケステ必須ソフト『ぼけかの』を全部買って３人同時進行しろという、ギャルゲーの神様の（笑）。あー、でも『スペースチャンネル５』とDC本体を買わにゃ。内容はいわゆる『パラッパ』だけど、それとは逆にレトロな匂いのするインパクトのある曲、キャラの動き、演出が俺的にドハマリなんだよ〜。ま、それでも『ぼけかの』を買うなら、植野史緒かな。年上＞ギャグ系＞ボーイッシュ＞ヒロイン＞優等生、てのが自分的キャラタイプランキング（簡易版）なの。



▲岡山県　閑久さん：巨乳ばかりでは飽きちゃうってことじゃないでしょうか？　貧乳も愛です。愛。



▲岡山県　更科鶴さん：そういう意見もありますし、そうでない意見もあります。笑。人それぞれです。本当に。



◀東京都　とくめいきぼうこさん：スケスケセーラー服はヤバイですね。確かに。



◀北海道　幡屋りゅうさん：金髪ってだけでゾクゾクする人多いみたいです。世界に。



◀京都府　刃霧海さん：あまり細いのもちょっと怖い感じもしますけど。



◀群馬県　沢瀬ゆうさん：日焼けとかで大火傷しちゃウノで大変そうです。



◀福岡県　望月きりかさん：そういう時もありますよ。なんかやる気の無いとき。大丈夫。



◀埼玉県　山吹日和さん：欲しいモノはたくさんあるし……。大変です。



◀富山県　チハルさん：グマグマな人に大うけですから大丈夫でしょう。儲かってます。



◀石川県　あまぞねすさん：スゴイですよね。作品数。DCで『Ⅲ』出たし、『EX2』もあるし。



◀滋賀県　民てる戸さん：ビクトールのいい加減っぷりが……とほほ。



◀岐阜県　葉月ひとみさん：後悔しても、自分の決断なら、経験値は溜まってますよ。



◀福岡県　ATURAさん：コレから判らないですよ。セガタイトルも。詳しくは今号の座談会で。



◀鳥取県　二宮瑛士さん：まだまだ情報は断片しか発表されてないんですけどね。



◀群馬県　リジュさん：アニメ化されてもおかしくないタイトルなんですけどね。



◀埼玉県　四上ハルオさん：笑。電話かけてみるのが一番のような……。



◀京都府　檀月子さん：まあ、RPGなので、それほど反射神経は無くてもOKですし。



◀愛媛県　海里さん：身体に「好き」が刻み込まれてしまったんですよ。多分。



◀神奈川県　神蘇さん：トラブルメーカーっぽいですからね。確かに。笑。



◀宮城県　白河風華さん：この百年は人類にとってスゴイ進歩がありましたから。



◀東京都　野々海ちなさん：黒目だけって安心しますよね。キョロキョロ。



まんが／風上旬（ときめいてます……）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀千葉県　吉四六さん：マキバオー。どこまでいってもこんなでしょうから。



◀神奈川県　アメミヤユタカさん：身に付いちゃうんですよね。挨拶とかって。

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。



◀埼玉県　ヒウラムトさん：そして、来年にはCD-ROM初の『ドラクエ』が。ドキドキですよね。



◀宮城県　楓来らみーさん：サボテンくんはカワイイですからね。人気出ますよ。そりゃ。



◀愛媛県　如月二月さん：イロイロとパワーアップしてますからね。システムとかだけでなく、当然、歌も。



▲埼玉県　松本翔太さん：ロキ神族で、最終戦争＝ラグナロクでは敵ですけどねぇ……どうなるんでしょう？



▲北海道　やまもとちかさん：疑似恋愛としては……あまりリアルじゃないですけどね。ゲームとしてならバッチグーです。

昔、俺は火事を起こしたことがあります。そのとき、俺の命を救ってくれたのは、10本ほどの「缶ビール」でした……。俺の部屋は、当時から(今も)とにかく汚くて、コンビニの袋とか、弁当の空き箱とか、飲み残したままのビールの缶とかが散乱しまくっていました(今もね)。そんな部屋で、昔は電気ストーブを使っていました。ある夜、コンビニの袋がストーブの熱で燃え始め、アッという間に床一面が火の海に!! 俺はとっさにテーブルに並んだ飲み残しの缶ビールをつかみ、燃えさかる炎に次々にかけまくっていました。結果、無事に鎮火することに成功したのでした。もしあのとき、飲み残しの缶ビールがなかったら……それを思うと、ビールはやっぱりエビスが一番！　と痛感してしまう俺なのですなんでやねん。（ぴ）



まんが/田中まさし（うん、そう）・イラスト/NDO

ランキング発表

370：トモ
330：樹宮匡平
325：鯖田ユキ
290：くめた夏緒
245：小見幸子、NeNe
235：楓来らみー、RATA
220：ねこ香織
215：宮崎あさみ
210：秋山たつみ、藤崎尚
205：白河風華
200：雨宮五月、いちがやまみ、吉四六、仙蛙
185：佐戸原ひろあ、民てる戸、英桃
180：布施唯華
175：如月二月、喜多川セイ、長尾叶矢、ヒウラムト、ポリエステル
165：朝月、昭直利、東本夕夜
160：藤苺らえる

●155：CUSTOM、水上陽平、水月ユーリ、●150：亀道楽、彩軌彼方、伸縮自在のもやし、松本あけり、●145：あゆ、風天、蘭丸、●140：今村カオル、小島要、●135：樹村Ｓ、TOMY、●130：Ｈ・制作所、祥人、すだこ、せんづき千春、のぶすけ、ばらスィー、●125：名古屋の妹、南さつき、●120：あずまことね、葛城ヒナユキ、小島菜こぐみ、田中将司、山吹日和、李桃餅、●115：秋月枯都、朝凪尺花、綾千、火鳥ユウコ、藤真日雨露、●110：彩秘、菊地弥、ごぢうり、水鶏、●105：白河勇魚、瀧上アサオ、乃亜、日野晴火、ひろたかまつこ、柳けふ、●100：いちご、SATOMI、サハライワリ、さわだ愛、朱見珠、鶏肉、ののき、四上ハルオ、●95：朝影礼都、白犬、スティーブン、ふぐ茶、マルガリータ、水都花鈴、ユズコ、ゆず21号、●90：スっちょん、ぞう、貴音しゆり、十々夜、永原咲耶、松崎央実、まりやまね、●85：アヒル師匠、いふじこう、週末の怪人、スカトオハル、NAKO、のみねこ、まじん、山形紅子、輪廻、●80：亜葵、おてんとう虫、片北のん、吉良、琴平日生、ねぎぬた、ばく、藤本明斗、水柾珠呂、望月きりか、来生侑花、リジュ



◀兵庫県　碧珠さん：ＰＳ2発売の来年の顔は誰なんでしょうねぇ？



◀茨城県　川瀬瑠伊子さん：えげつないですよね。本当に。なんていうか怖いです。



◀茨城県　如月かりんさん：ルッツのバカさ加減は特筆モノですよね。笑。いいです。



▲千葉県　空中鯨公園さん：無いですよね。ヒゲ。大疑問です。危ないでしょ。



▲宮城県　にゃんたさん：関係ない絵がなんとなくステキです。重そう。



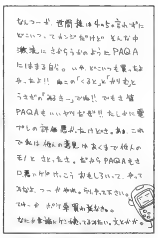
▲愛知県　滝川青華さん：いいですねぇ。根性でミニスカ。釘付けです。イロイロと。



▲愛知県　ちかふじ麒麟さん：悩み所ですね。いい決断をしてください。



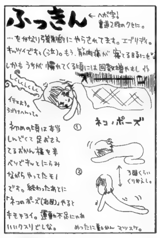
▲千葉県　喜多川セイさん：腰は危ないですよ。ちゃんと治さないと。



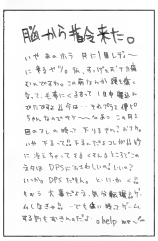
▲東京都　山邊蘭さん：笑。それはそれで良いと思いますよ。好きならゴーです。



▲愛知県　宇宙人イケナイさん：ステキなお父さんですよ。楽しそうです。



▲北海道　マツスケさん：大事ですよ。腹筋は便秘にも効きます。



▲東京都　水無月英介さん：そういうときが一番ツライですよね。ゲームする気もなし。



▲千葉県　さわだ愛さん：日本人の英語もそんな感じなのでしょう。多分。



▲埼玉県　ふぐ茶さん：笑。楽しい姉弟デスマッチです。ハラ踊りは……笑。



▲東京都　諒胡さん：電池切れやすいですよね。注意しなきゃなのです。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは12月14日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

タウラス5世は当時、既に正妻として隣国カラゼアナ王国の第4王女フルシャナを迎えていたが子に恵まれなかった。そこに、宮廷首席魔術師とはいえ、市井の者であるエル・シアラとの間に皇太子、リアウム12世が誕生する。当然、正妻との確執は避けられないと見たタウラス5世はエルとの正式な婚儀を行わず、エルと皇太子を他国であるアーレスト公国のさらに辺境に位置するこの地に住まわせた。その後、正妻にも子が授かり、皇太子の王位継承権は無視された形となったが、平穏な時間が過ぎて行く。が……。

「とりあえず、私の敵は叔父上にあたるテアラオ教皇長でしょう。ファルディアの聖騎士10人をたった3人でいとも容易く葬る……悪名高いファルディア暗黒騎士団の仕業としか考えられません。会ったことはありませんでしたが……私の2人の弟が死んだのも、叔父上の策謀が絡んでいたのでは？　ということでしたし。私が王位継承者として国に戻ることで一番不利益を被るのは彼ですから」

さすが……断片として伝えられたであろう情報を自分なりに分析した上で答えを出している。問題は……優しすぎる点……か。王として国を成り立たせていくにはある程度、蛮性というか、我儘な決断が必要になる。皇太子は、自分のためではなく、聖騎士や侍女たちのために立ったのだ。この歳でこんな考え方が出来ること自体とんでもないのだが、どちらかと言えば軍師や参謀としての才能が見え隠れしている気もする。「天才」に違いないのだろうけれど……。よけいなお世話か。

青森県　福田諭さん：



◀埼玉県　あゆさん：三つ編みにされたキューがナカナカだと思うんですけど。

ハードの神様の犬Σ

ムチャクチャ情けない理由で鍋をダメにしたオレですが、どうせ買うならビッグなものを……というわけで「中華鍋」を買いました。なにがイイって、強火で煮立ちまくっても噴きこぼれしにくい！　しかも頑張れば感度の悪いアンテナにもなります(笑)。使い方が違うだろって？「いやぁ～、何ごとも応用っすよ～」（ヴァッシュの声で読んでください）。（犬）

インターネットという世界は時を止める威力もあるらしく、日常会話では廃れたネタでも昨日のことのようにモエモエな熱いトークが展開されます。う～ん、たとえば「トライガン」かな。この作品自体はマンガで連載中ですし、アニメが終わって1年以上経っているものの古い作品ではないですよね？　ある程度のファンもいますし。ただ「今月のトライガン読んだ？」とか「ＤＶＤ版がなんたら」という会話は普段しないよね。今をときめく作品でもない限り。でもネットでは「ファンのたまり場」があるから熱い熱い！　今はＤＶＤ版がリリースされている最中だから1話から振り返っちゃったりしてもう(笑)。これはほかの作品にも当てはまるパターンで、こりゃすげー！　と脱帽したのは「ナディア」ファンが集うサイトですかね。そう、あのＮＨＫでやっていたアニメ作品です。もう9年前くらいかな？　オレが勝手に選ぶ90年代のアニメのベスト5入りは確実です。あまりに懐かしすぎてＬＤをテレビ放送のように流しながら原稿を書いていたのはナイショです（3日前）。いや、ほんと、やっぱイイっすわ！「ナディア」は。それはそうと、王様（ライターのＺくん）に奨められて見た「トラブルチョコレート」なんですが、半ハマリ状態です。この仕事帰りにドラマＣＤを買ってしまいそうなくらいヤバイっす(笑)。「わっちゃ」とか「じゅーぶんです」とか……グハァ♥

★「頭文字Ｄ」風にＰＳ２を語ってみたら企画★

なにがって、違う意味で熱すぎなのが「頭文字Ｄ」っすよね。関東地区では深夜に「セカンドステージ」として第二部が放映されている最中です。正直言うとネタがない(苦笑)ので、ダウンヒル野郎風にＰＳ２対ＤＣのバトルを語ってみましょう。対戦相手はもちろん、大田区最速のマシン「ＤＣ」だ！

やじうま：「見ろよ！　ＰＳが先頭でコーナーに入って来たぜ！　やっぱアドバンテージがあるよな」

ＤＣ：「ＰＳよ、さすがなだな。しかし、お前は次のヘアピンでオレ様がつかまえる！　ＳＨ－４とPowerＶＲ２が繰り出す100万ポリゴン／秒のレンダリングパワーでな。業界最速の名は『シェンムー』でいただくぜ！　もう遊びの時間は……お終いだ!!」

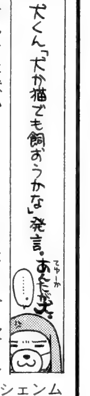
～ここでバトル時のＢＧＭが鳴る！～

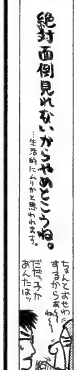
ＰＳ：「フッ……ここで攻めてきたか。予想どおりといったことだな。ヤツは軽量、安価で小回りが利く。勝負を仕掛けてくるポイントとしては最良だろう。だがオマエは、5年の歳月を費やしてチューンアップしたこのマシンの真の実力を知らない！　見ろ！　このアグレッシブなモーションからほとばしるＤＶＤドライブとエモーション・シンセシスのパワーを！　モーションブラーを見た瞬間、お前はパワーと互換性の前に沈む！」(ここでモードチェンジ)。

やじうま：「なにー！　黒に変色して変型しやがった！　しかもフロントローディング式だぜ！　さらにミスファイアリングシステムで、立ち上がりの加速も段違いだ。スゲーよ、アイツは化けモンだぜ」

ＤＣ：「な、なに！　走りが変わりやがった!!　だがな、渦巻きのエムブレムに誓って負けるわけにはいかないんだよ!!」Ｔo be continued…(笑)。

続くはいいけど空いてるよ（魔）





●宮田ハム彦、真剣です！●

前回も書きましたが、コーヒー豆の探索に結構ハマっています。豆って、各お店ごとにいろいろな特徴のある味に仕上がっているので試飲するとホントおもしろいです。最近では編集部のいろんな方が豆を提供してくれるし。なんか久しぶりに趣味が持てた気分だす。情報提供者に感謝！　（ハ）

先日、最近自分が買ったソフトを見て愕然としちゃいましたよ。結構楽しそうなタイトルがあったにもかかわらず、買った作品はパチンコとパチスロのソフトだけ……なんか歳くったのかなぁ～なんて感じちゃいました。自分が仕事で担当する作品は結構やりこむんですが、それでゲームに満足しちゃうのかしら。トホホ。最近遊んでアドレナリン大放出したのが「筋肉番付」。エキストラモードというのがあるんですがモエモエです。仕事でパーフェクトを狙わねばならなかったのですが、ハッキリ言ってムズいです。10時間くらい費やしましたが、ついに1種目だけ完全制覇。そのときはこのゲームに出演している高田延彦どころか、範馬って名字の人にも素手で勝てそうなほどアドレナリンが放出しましたよ。増刊のＤＰＳ-Ｄコナミファンブックにも体験版がついているので興味ある人はお試しあれ。

白さを説明できないし、これの面白さを文章でも説明するのも難しい。この期に及んで見てないのはただの食わず嫌いかなにかだろうと思ってちょっと別の観点で紹介してみたのですが、あれを読んでなおさらどうでも良くなった人がいるということは、逆効果だったようですね。自分の文のいたらなさを反省しています。それに加えて、昔からどうも私が誉めると床部（なんか書いて見て妙に懐かしい響きだ）的には盛り下がる法則（笑）があり、『サガフロ』のときも『幻想Ⅱ』のときも、床部で騒いでたのは私だけなんですよね。『クロス』に至っては、私と攻略班くらいしかプレイしてないし。しかしあれを攻略する人は結構大変そうね。趣味で楽しめて良かったなぁ。『ゼノ』のときは面白かったけど、仕事かぶってて異常なスケジュール（発売直後にラスダン近くまで攻略）で動いてたから、辛かったことしか覚えてないし。やっぱゲームは趣味で遊ぶに限る。うむ。（ほ）……オレは『クロス』も『幻想Ⅱ』も盛り上がってるが。ちゃんと読め。笑。（魔）

バカだよね。群馬エリア最速に誇り持ってるし。いい感じです。（魔）

パチスロ上手すぎだよ、キミは。（魔）

やっと、cdmaOne 携帯電話の64kサービス＆対応ハードの販売が始まるそうな。（う）も前号で書いてたけど、雑誌などに新製品の写真が登場してたのを読みました。ソニーとカシオのものはメーカー名も書いてあったけど、その他3機種は不明。日立と三洋と京セラのハードだろうと推測したが……。個人的に欲しいのは、スケジューラー等の機能付きのモデル。（魔）や（ほ）やライターのＺさんの三菱電機のiモード携帯D501i がうらやましいので。（魔）が言うには、新型のcdmaOne の中にあるらしい。うむ期待だ。とはいっても出てすぐには買わないでしょうね。初期不良とか怖いし、64k通信対応のcdmaOne用PCカードも出てくれないと。来春位かなぁ、多分。（ち）

「私は……顔が美しいとかナイスバディとかでなく、客観的に見れば見るほど普通の女子高生。学校の規則が厳しいので、ガングロでも超ミニでもないですが。でも……単純に隙があるのかもしれませんが、チカンに会いやすいです。というか、ほとんど毎日触られます。涙。都内でもチカンが多くて有名な路線を使ってるのも悪いんでしょうけど、そりゃもう、なんで？　ってくらい。そのせいか軽い男性恐怖症になったりして。で、この前、友だちが、友だちの彼氏とビデオカメラで撮影しながら、護衛してくれたんですけど、なんと……私の周りにいた、10人くらいの男の人全員がチカンでした。友だちの彼氏が正義感の強い人でキレちゃって大騒動になり、大変でした。それにしても……多すぎ」東京都　不思議ナナミさん：

ちゅーワケで『シックスセンス』を観にいきました。一人でいきました。所詮おいらの人生なんて、そんなものです。んで、その『シックスセンス』なんですが、映画の秘密をしゃべらないとブルース・ウィルスと約束したので書きません。でも約束を守る義務なんてないのでやっぱり書きません。こうまで感想の書きにくい映画も珍しいね。いや、実はあらかじめネタを知っていて、ただそれをどう隠しているのかが気になって見に行ったのですが、知ってるとあまり面白くなかったです。見に行く人は、情報を聞かないでいきましょう。まぁネタバレを最後まで隠し通しているのは感心しましたけど。演出の勝利ですね。なんかそのためだけに作られた一発ネタ系のような気がしないでもないですが。ところで前回で『マトリックス』を褒めあげたことが波紋をよんでます。（ハ）さん始め、編集部内で『マトリックス』を面白いと言ってる人間は、どうやら私だけのようなのです。しかし口で説明するのが下手なので、喋って面白いと思ったけどモラルに反するのでやっぱ

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々もいつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはＡ～Ｓ
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト89は「ランドメイカーの追跡」です。ランドメイカーは砂漠の民の道しるべとなる魔法生物で、１度その場所に留まると100年間移動せず、その場にオアシスを形成する特性があります。今回、ファラア砂漠の第38オアシスを支えていたランドメイカーが突如移動を開始。現在も砂漠をさまよい続けているようです。このランドメイカーを誘導し、出来るなら元いた場所の近くで留まらせ、再びオアシスを形成させるのがクエストの目的となります。戦闘が頻繁に発生するとは思えないので、基本的にどんな職業でも大丈夫だと思われますが、砂漠での行動はＨＰの消費を伴います。ＨＰの少ないキャラは危険かもしれません。選択は次の３つ。①：ランドメイカーの痕跡がないか、第38オアシスから捜索開始。②：周辺オアシスから調べ始める。③：探知術による捜索。職業によって差が激しい。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（131号）発売日の12月24日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど89」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の134号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第131号　12月24日発売号：第125号発表
第132号　１月14日発売号：第127号発表
第134号　１月28日発売号：第129号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど89」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは123号募集分の発表



▲新潟県　RATAさん：簡単っぽいです。ヒロインにしては。なんだか、いい感じですよ。彼女。会長も◎。



▲新潟県　藤苺らえるさん：いい１年でしたでしょうか？　ゲームで締めくくれるならそれはもう……。



まんが／兵庫県　伸縮自在のもやし（見てるな！　見てるな！　見てるな！）・イラスト／六堂秀哉

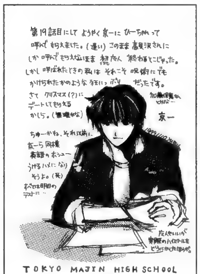


▲北海道　勝山貴香美さん：王道カップルですから、ファンも多いですよ。正統派です。ばっちり。



▲広島県　椛桃花さん：ヒモ巻き付けてるだけなんでしょうか？　ちょっと構造が気になります。


◀宮城県　トモさん：ただのストーカーのような気もしますが……微妙ですねぇ。



▲福島県　ユズコさん：どうにかしませんと。補習は厳しいですからね。笑。ガンバリませんと。



▲滋賀県　仙蛙さん：電撃関係イチオシですから。アニメはともかく、実写映画……どうなるんでしょうねぇ？


◀群馬県　りょうすけさん：やはりラーメン好きなのも関係してるんでしょうか？　謎です。



▲愛知県　NeNeさん：ＣＤって壊れやすいんですよね。モーター部分と光学部分が特に。



▲東京都　熊野春哉さん：楽しんでもらえれば、ソレが栄養となり、また、ページを作る活力となります。



◀東京都　のぶすけさん：ストレス解消できているのなら、何よりデス。変に悩んじゃ損ですしね。



◀埼玉県　スカトオハルさん：方向音痴のピザ屋さんは厳しいですねぇ。確かに。30分過ぎちゃいそうです。



◀東京都　諒胡さん：幸せになってくれますよ。でないと可哀想すぎます。アレだけ他人の幸せには貢献したのに。



◀埼玉県　来田三志さん：友情万歳！　世界中から聞こえてきますよ。その日には。ゲームでクリスマス！



▶大分県　英桃さん：ランダムエンカウントでレベルアップしてから行きましょうよ。そうすれば一気にガンガン進めますから。バランス的にはそれほどキツイゲームじゃないと思うんですが……。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。チカンは……やめましょう。満員電車で目の前に女の子が押しつけられてきたらドキドキする気持ちは判らないでもないですが、思うだけで、触ったりしちゃ絶対にダメ。それくらいガマンできないと、カッコイイ人にはなれないですよ。自分がやりたいからやるじゃ、いつまで経ってもカッコ悪いままです。

200万画素っていうまあ、現在最高レベルのデジカメに、チェキサイズのカラープリンターを装備したフジフィルムの「プリンカム」買いました。何ってでかい。ムチャクチャでかい。弁当箱。持ち歩くのは……どうかなぁ。重さはまあ、ともかく、厚みが……。でも、ACアダプターをつないで個人用のデスクトッププリンターとしてはなかなかのモノ。手元でこのクオリティの印刷物が出力できるのっていいよなぁ(P.159のパソコンのコーナーの写真はこれで撮って出力した)。なんか、プリンター部分はこれ以上小さくするのはなかなか難しいらしいので（機械部分は限界があるからね)、とりあえず買いなんだろうか？　どっか遊びに行ってその場で出力して女の子にモテモテってのは……どうかって気がするけど。　（魔）



まんが／斉藤和衛（まあ、2周目ですし。笑）


◀静岡県　スピッツ犬さん：というか、ペルソナの方が後なんですけどね。笑。


◀岡山県　樹宮昆平さん：あると便利なんですけど、維持は大変ですよね。メンテナンスとか。


◀福岡県　いちがやまみさん：正統派のAVGです。大きな分岐はありますけど。


▲神奈川県　鈴之葵さん：ビデオに撮っておきたい一瞬ですよね。多分次はさらにスゴイCGが見れることでしょう。

Nights of Knights

クエストナンバー86発表：123号募集分

今回募集のクエスト86はキースエバンスの同位性幾何学紋様解析のタメの諸雑務でした。高山での発掘に関わる諸作業は、基本的にかしこさの数値を基本に判定されるため、通常ほど総合職（1、2）の優位性がなく、珍しい職業が大活躍となりました。戦闘中心じゃないとこういう傾向がある……ような気もします。笑。なので今後のクエストの際の参考にしてみては。って最低限のモンスター駆除くらいは出来ないとダメなので、極端過ぎなのは×なんですけど。

MVP

▶東京都　檜月悠丞さん：左で書いたように今回はいつになくイロイロな職業のキャラが活躍しましたが、MVPはこの重力使いに決まりました。他に活躍していたキャラも基本的にはかしこさが高かったです。ちょっとだけ戦闘もあったので、選択で③を選んだのもこの職業にはベストでした。




◀埼玉県　梨花さん：自分の敵とか嫌いな人にはトコトンやるタイプなんでしょうねぇ。


◀東京都　まりやまねさん：自分で1人占めして……なにか楽しいことがあるんでしょうか？


◀宮城県　エアさん：難しいですよ、絵を売るのって。作者が死んでから価値出ること多いですし。


◀福井県　渚のくろうさぎさん：難しいですよね。知識はあっても使いこなせない。


◀東京都　藤神カナヤさん：実戦でなお美しいのが究極らしいですけどね。


◀大阪府　草原風奏さん：なんていうか、隊長の趣味丸出しなユニフォームです。


◀愛知県　NeNeさん：仲良しなんですかねぇ？　なんで自分でハズせないんでしょうか？


◀群馬県　沢瀬ゆうさん：恋はストレートですから。命がけです。


◀奈良県　ひろたかまつこさん：人の話を聞かないのは冒険者として致命的では？　笑。


◀愛知県　水鶏さん：普通の人じゃないような気がしますけど……。かなり。


◀宮崎県　秋山たつみさん：まるで某悪魔な感じの年齢が判りやすくてステキです。


◀佐賀県　オメガゼルさん：荷物の持ち合いは楽しいですよね。次の電柱まで。


◀愛知県　おてんとう虫さん：まあ、吸血鬼は基本的に美形ですからね。


◀北海道　乃亜さん：絵描きが妖しすぎですねぇ。足はタダの飾りですか？


◀秋田県　鴻坂伊澄さん：賢くないのはソレはソレでチャームポイントですから。


◀群馬県　リジュさん：夜な夜な戦っちゃうワケですね。……って正体ばれないんでしょうか？


◀岩手県　ののきさん：たくさん付けてるとマジダッシュの時、落ちそうです。


◀滋賀県　民てる戸さん：予選……笑。確かにそういう感じですかねぇ。


◀千葉県　さわだ愛さん：そこまでの弱みってなんなんでしょう？


◀福岡県　いちがやまみさん：出前……大変なんですよねぇ。特に、時間制限付きは。


◀東京都　亀遊楽さん：ペン先って結構弱いんですけどね。投げると判ります。笑。


◀静岡県　瀧上アサオさん：いいですねぇ、なんていうか、具体的な夢。ドラゴン欲しいです。


◀栃木県　魁皇あきさん：そんなに接近しちゃ危ないですよね。


◀東京都　皐月あひるさん：甘いんだか甘くないんだか。まあ、毒は必要ですよね。


◀岡山県　樹宮昆平さん：幼い頃の体験は大人になってからも引きずりますよね。


◀埼玉県　宮崎あさみさん：穴掘りが趣味ですか。なんていいか……楽しそうな7歳です。


◀三重県　朱見珠さん：覚えてくれる動物は良いですよね。忘れちゃうの多いですから。

んでた人もいたみたいで、お祭り気分も味わえたし。光、赤髪、ショートカット、元気っていうキーワードに(コ)もハマリそうだしな。笑でと、さらに「パラサイト・イヴ2」がいいデキらしい。まだやってないけど。ライターのコガンが「バイオよりいいっスよ」とまで言い放つので、期待大。もしもダメだったら、コガンに(ハ)必殺のカンチョウ攻撃。映画は……トライガンの様なそうでないような「ワイルド・ワイルド・ウエスト」ですかね。期待したいのは、公開は先だけど超期待していたティムバートンの「スリーピー・フォロー」がそれほどではない(オレの趣味ではない)らしいので。あと気になるのは……アメリカのポケモンブームかなぁ？　きっと、コレを機会に日本のアニメとかマンガとかがもっと輸出されるようになるんだろうなぁ。特に、カードダスとか、UFOキャッチャーはガンガンいきそう。ゲームもバンバンいったらいいのになぁ。日本でヒット＝世界でヒットっていう図式が完成すれば、もっとスゴイ作品が生まれてくるだろうし。どうか。　（魔）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は2956でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚づつ、住所と共に書いてください。

カラオケで『DDR』を踊りながら歌える、『DAM－DDR』がいつの間にか出回っているようですね。9月にAMショーで見て、コンパニオンのお姉さんが恥ずかしげに歌いながらステップを踏んでいたのを覚えています（笑）。ゲームと違って失敗してもゲームオーバーにならないらしく、歌やステップの点数のほかに、踊ったことで消費したカロリー数まで表示してくれるとか。ステップを踏むのに集中すると、なんか気持ちよく歌えなさそうですね（笑）。ほかにもギター型やパーカッション型のコントローラもあって、歌とのセッションが可能とか。マイクコントローラさえ出れば家でも遊べそうだけど、さらに近所迷惑ですね。でも、ちょっとやってみたいような（笑）。1人でカラオケ……って、それは寂しい。（う）


◀滋賀県　仙蛙さん：まあ、普通の振りをしている人が一番タチ悪いですから。


◀鳥取県　二宮瑛士さん：無表情でも、心があるなら大丈夫なんですけどね。


▲滋賀県　茅瀬サツキさん：ギター楽しそうです。


▲栃木県　篠海さん：不景気ですからね。なにかと。


▲千葉県　有野由樹さん：女侍は桃太郎侍に似てませんね。


▲広島県　アシカ楽さん：その身体を生かしていけば……。


◀東京都　樋口真さん：見るんではなく、感じるのも大事だそうです。


◀大阪府　MIRYONさん：植物の存在しないところだとちょっとピンチなんでしょうか？


▲沖縄県　金城良さん：雑用の方がいいですよ。


▲大阪府　鯖田ユキさん：酸素は大事ですよね。しゅー。


▲埼玉県　ヒウラムトさん：発掘には欠かせませんね。


▲愛媛県　風天さん：何やら最高なんですね。笑。


◀神奈川県　小島菜こぐみさん：笑。まあ、そういうコトもありますね。


◀宮城県　楓来らみーさん：なんでキノコをくれるんでしょうねぇ？　ウサギは。


▲長野県　井ノ原未緒さん：ちょっと怖いです。


▲千葉県　喜多川セイさん：冒険家は命がけです。


▲新潟県　霜弥こゆりさん：大変です。割れないように。


▲東京都　松崎央実さん：元気いっぱいなら大丈夫。


◀栃木県　佐戸原ひろあさん：そんなにお腹出していると風邪ひきますよ。絶対。


◀福岡県　来生侑花さん：一筆描きのように、大急ぎで描くんでしょうか？


▲徳島県　由良朔夜さん：どうにかなっているなら……。


▲岩手県　藤真日雨霧さん：美味しくてノンカロリー。


▲滋賀県　ごちうりさん：今回は僧侶でも活躍でした。


▲青森県　くめた夏緒さん：複雑でも付き合わないと。


◀福岡県　琴平日生さん：給食センターのお兄さんは地味だけどステキです。


◀宮城県　入間流凪衣さん：相棒の無表情っぷりがステキです。グー。


▲秋田県　あーりさん：兄オカマですか。そうですか。


▲大阪府　雨宮五月さん：ココー番で運が悪いのは……。


▲東京都　祥人さん：大変ですよね。考古学も。


▲北海道　TOMYさん：チマチマとした作業ですし。


◀茨城県　笹木さん：これまた、防御力の低そうな服装ですけど。高いと寒いですよ。


◀静岡県　とろろいもさん：まだあまり賢くないのに……寂しくないんでしょうか？


▲山形県　みるく1号さん：地味な作業大丈夫です？


▲埼玉県　山吹日和さん：趣味が特殊とか？


▲京都府　ポリエステルさん：CVまで決まってます。


▲神奈川県　まじんさん：笑。妖怪なんでしょうか？

サヨナラ千年代！　オレマンガスペシャル：さぁ〜て、千年代に発売されるDPSも残すところあと1冊。なので、なんとなくよろしく哀愁なワケで、オレの生きてきた上で大事なマンガを大紹介！　しようと思ったんだけど、最近家に帰れてなくて、どんなタイトルがあったのか思い出せないので次回に送ろうっと。むふう。なので、最近のオレゲーム。前回たくさんのタイトルを挙げたけど、ほとんどクリアできてません。が、しかし、1本だけ、ちゃんとEDを見たのが『ときめき2』。ピンクの髪でニセ綾波とかイロイロ言われてる八重さんゲット完了しました。いや〜楽しいわ。なんといっても今回、個人的にイヤな女の子がいないのがスゴイ。伊集院メイも「メイなのだ！」って笑わせてくれるし。この後きっと、グッズ展開とか、ゲーム以外の部分で商売しようっていうオレのキライな感じになるかもしれないけど、作品自体に罪はない。うむ。買ってソンなし。限定版の紅いポケステが欲しくて木曜日の発売日に日曜日から並



まんが／埼玉県　ふぐ茶（ってそんなダジャレで毎回……）


◀千葉県　坂崎柚さん：限定版は本当に数が少なかったようです。ゲットできた人少ないですよ。

◀埼玉県　山吹日和さん：危ないですよね。親とかに見せる時も危険です。初期化しないと。



◀山梨県　森ノ夜鷹さん：臭いでしょう。どうしたって。鳥の……あのニオイがしないわけないです。


▲岐阜県　葉月ひとみさん：描きたいモノがある時に描くのが一番ですよ。ゲームプレイ中に感動したときとか。

『クロノ・クロス』を遊んでいて、まだゲームを楽しめる精神が残っていたことが分かったのはいいけど、体力の方は全然残っていないことも分かった。購入してから22時間ぐらいぶっ続けでプレイしていたんだけど、そのあとバッタリと倒れこんでしまい、風邪を引いて2日ほど寝込んでました。昔は2〜3日は平気でプレイしていたんだけどなぁ。ここのところこれだけゲームにハマることってなかったんで、すっかりゲーム体力が衰えてしまっているようです。大作ゲームの攻略中でも、ここまでやり続けることってなかったからなぁ（そのかわり同じ部分を何度も何度も何度もプレイするんだけど）。やっぱり年かのう。（ほ）

メモリースティックウォークマンの話：ソリッドオーディオが今年は盛り上がってきましたけど、家電各社が著作権保護システムを盛り込んで商品化してきました。でも、これって使う側にはあまりメリットがない。せいぜい、ネットから音楽を合法的に（対価を支払って）入手できるようになるかもしれないくらい。音質もMDと変わらないし（つまり、あまりよくないってこと）、トータルの値段も高い。レンタルCDの普及している日本では、手間さえ考えなければ、自分でエンコードして楽しめるMP3系携帯機の方が、結局メリットが多いみたい。音がいいのが出るってぇのなら、そっちにシフトするけどね。NTTの圧縮方式を使うのはどうなのか、気にはなる。でも気分はポータブルCDプレイヤー買いですね、個人的に。（ち）



まんが／新潟県　RATA（すっごく痛いでしょう）

GMCD News

今回のオススメは、・「GARELLY～オブジェ～」です。『ダライアス』をはじめ、数々の名曲を生み出したTAITOのサウンドチームズンタタのメンバーが自ら選曲したベストアルバムです。オリジナル曲だけでなく、新たにアレンジを施した楽曲が収録されています。

現在発売中
・「アンジェリーク 外伝 3～禁域（サンクチュアリ）の鏡 Vol.1」¥3,000（税込）コーエー ②

12月17日発売
・「アランドラ2～魔進化の謎 オリジナル・サウンドトラック」¥2,345（税込）VORN

12月18日発売
・「GARELLY～オブジェ～」¥3,600（税込）ズンタタレコード ①
・「パラサイト・イヴ2オリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）デジキューブ
・「クロノ・クロス　オリジナル・サウンドトラック」¥3,364（税込）デジキューブ

12月23日発売
・「君の気持ち、僕のこころスペシャル・サウンド・アルバム」¥3,059（税込）AMJ
・「ZEUS 2 Carnage Heartオリジナル・サウンドトラック」¥3,059（税込）AMJ
・「グローランサー　オリジナル・サウンドトラック」¥3,000（税込）アトラス

URL：http://www.taito.co.jp



▶ZUNTATAHPとの連動企画も予定されています。①


◀「天空の鎮魂歌」の世界観を舞台にした、オリジナルストーリーです。②

ゲームソフト激論座談会

「DC北米で大売れ、なのにセガ分社化とか、任天堂ポケモンブームで超ウハウハとか、PSのライバル陣営がイロイロなコトになっているワケですが、その辺を含めて、2000年はどうなっていくんでしょう?」京都府　マスカリさん：

魔：これまたしょっぱなから難しい質問です。2000年を大予想ってそれが判れば苦労しないよなぁ。
ち：激動ですからな。ゲーム業界。さらに来年はコレまでよりもさらに激動。安定はないのか？
う：イロイロですなぁ。
魔：だからといって、予想できませーんでは情けなさすぎるので、とりあえず、判るところから。まずはセガ分社化。オレラ的に一番気になるのはソフト開発部門が子会社となった点。これは判りやすく言うと、ソフト開発チーム毎にコレまで部長さんだったりした人が社長となって独立採算性を取るシステム。ある意味大きく成りすぎた会社で有効なやり方だけど、ゲーム業界では特に効果を発揮する。最近のコナミや（KCE東京とか、大阪、札幌など）、SCEI（㈱シュガーアンドロケッツ、㈱ポリフォニーデジタルなど）の活性化はみんな知ってる通り。
ち：社内でのライバル意識に始まって、やらなきゃっていう気持



◀埼玉県　朝凪尺花さん：弱いですねぇ。紅葉くんもアレですけど、使えない度では上でしょう。ムチャクチャ。彼ら名実ともにイロモノですから。

ちをパワーUPさせる効果もあるけど、採算の取れない部署を切り捨てる要素もあるっていう、かなりシビアなやり方ですな。
う：なんか手軽に儲かるソフトが多くなりそう。
魔：いや、ソレだけじゃないから大丈夫。そういう安易な商売は運の要素も関わってくるから、むやみに走るとヤバイっていうのはみんな知ってるし。笑。それよりも、これまで開発のチーフだった人が社長になるわけだから、ソフトを作っているスタッフ全員が採算性を明確に意識することになる。これは大きいでしょ。「オレが作らないと会社が潰れる」っていう意識が発売日にルーズなゲーム制作者に活を入れることになるのは明確だし。あ、いや、いいゲームにするために発売日が延びるっていうのは個人的にはアリなんだけど、今回の某大作ソフトなんてねぇ。
ち：ですなぁ……。ユーザー的にはアリですけど、流通的には仕入れのためにお金を用意しちゃったお店なんかも多いだろうし。
う：発売日発表しなきゃ良かったのに。事情はあったろうけど。
魔：オレもそう思う。ゲーム業界が非常に大きくなってしまった以上、発売日に対する責任っていうのも大きくなってきてるワケだし。雑誌での露出やTVCFを含めて、発売日の決定発表も企業としての信頼度を左右する大きな要素に

なっていくでしょう。その辺大事だからね。信用第一。
ち：元々ゲーム業界は趣味の世界から始まってるからか、その辺の感覚が妙にルーズですからな。
ち：そうだねぇ。オレラユーザーは良いゲームを作ってくれれば良いワケだし。
魔：って甘やかすのがイカンのかなぁ。というワケで、分社化してみんなガンバろうって感じ。あと将来的にはセガタイトルがPSなどの他機種に移植される可能性もちょっとは高くなったかな。GBの『サクラ大戦』を皮切りに。ドーンと来そうな気もするけど……どうだろう？　でと、次にDC、世界で大売れについて。売れてるね。英国では電話回線がパンクしたりしたらしい。
ち：とにかく安いですからな。諸外国は電話料金が安いから、インターネットに対する敷居は日本よりも低いわけだけど、さすがにパソコンを買うまでじゃないっていう人も多かった。インターネットマシンが2万円程度で手に入るって凄いですからな。
う：しかもその上、ゲームもできるし(笑)。国内版は32Kだったモデムが56Kってのはズルイなぁ。うちのよりも速いんでしょ。
魔：速い。ズルイね。そしてポケモンブーム。
う：流すね。会話を。笑。
ち：同じ時期に映画「もののけ姫」…やってたんですが。涙。



◀大阪府　鯖田ユキさん：ステキですよね。コレまでのレンタルビデオの画質に比べれば……もうとんでもなく違いますよ。

魔：批評家なんかの評価は高かったらしいケドね。まあ、正直エンターテイメントとしては、完成度は低いし。
う：とりあえず、ただの紙であるところのポケモンカードも大好評。
魔：きっと、もう少しすれば気が付くだろうけど。みんな。
ち：日本製のカードは質が高いのでアメリカ製よりも人気あるらしいですぞ。
う：よし、カード買って向こうに持っていって売ろう！
魔：よし！　ソレだ！　ってバーンって一撃だったりして。笑。
ち：しかしスゴイっすな。
魔：こうして、任天堂はまたさらにお金持ちになって、いつまで経っても体質改善されないんだろうなぁ。PS2が発売されても、何しても、しばらく無くならないね。
う：ある意味カッコイイっすな。
ち：でも、外国人は「目の大きいアニメ顔」は苦手だと思ってたんだけど、そうでもないんですな。
う：子供は適応能力高いから。
魔：今後、ガンダムがゴジラ以上になる可能性はあるよね。日本がこうして子供向けキャラや、アニメに強いのは全て神様、手塚治のおかげ。多分、21世紀の日本のメイン輸出品目はこういったヲタク系ソフト分野になるだろうから、あの人の功績はもっと称えられてしかるべきだよなぁ。
一同：パンパン。

お笑い4コマ道場

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。



◀宮崎県　秋山たつみさん：クラウドにもこういうネタありましたよね。周り見ないと。



◀大阪府　今村カオルさん：まあ、乙女心と秋の空って言いますし。


◀三重県　くれない護さん：越えていったんですけどねぇ。負けちゃいました。


◀東京都　オーリブさん：取れないとかなりウガーってなりそうですよね。うがー。


◀長崎県　アルプス伝説さん：ジャンケンで勝てないのはねぇ……手先が球！



◀千葉県　まさよしさん：多いでしょうね。こういう人が。やはりメイド！　そしてメイド！



◀福岡県　はにわさん：ダマされているとか、いないとかの問題じゃないような……。


◀埼玉県　ねぎぬたさん：ラクじゃないですね。とてつもなく。世間は厳しいです。


▲栃木県　ぐなぐなさん：ダメですね。考えていること自体。



▲青森県　くめた夏緒さん：別人ですね。でもそんなモノ。


▲東京都　加持センジさん：こうして判る友の心……。



▲北海道　マツスケさん：急病はプロでもよくありますけどね。


▲宮城県　にゃんたさん：ダイゴ……まあ、本能的に仕方ない？


▲新潟県　RATAさん：笑。かかりますよね。本読んだりして。


▲香川県　東方青さん：絵が変わらないのって変ですよね。



▲兵庫県　ひゃくはちさん：変な髪型は要注意って感じでしょうか？



▲兵庫県　伸縮自在のもやしさん：怖いです。キライになる。


▲愛知県　野坂充文さん：笑。ステキなお母さんです。若い。

と『ときめき2（限定版）』を貰えない人も当然出てくるんだろうな。今まではあまり気にしてなかったけどソフトが発売されて「このキャラ俺の！」とか「俺、ほむら！」とか「メイっ！　なのだ!!」とか、編集部内でもキャラの奪い合いがはじまると、流されやすい俺としては気になるもの。で、なんとなく登場キャラのプロフィールを見ながら俺の属性に該当するキャラを捜してみると、早速ショートカットで元気そうな女の子を発見。名前は「陽ノ下　光」……「光」？　ボーイッシュで元気印、そしてショートカットで赤毛。……名前は「光（ひかる）」、いや「光（ひかり）」。「……………なぬっ!?」この「光（ひかる）」の要素満載で同属性を持つこのキャラ、しかもヒロインじゃねーかよ、おい！　どーするよオレ！　なんかプレイしたらきっと帰ってこれねーような気が……。ゴ：「魔さん、なんかこのキャラ「光（ひかる）」なんスけど」。魔：「あ、声もなんとなくそんな感じ」。どうやら俺様大ピンチな世紀末になりそうだ……。（コ）

☆ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

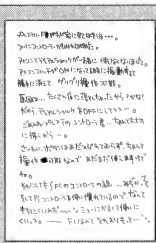
（だ）さんが、ケーブルTVで、私の大好きな新撰組の番組がやっていたので、ビデオに録画して貸してくれました。新撰組に関してはいろいろな資料や小説を読みあさり、かなり詳しくなったように思えますが、こういった映像ものはなかなか少なく、とてもありがたかったです。見るとまた私の中に眠る剣士の血（たぶん）が騒ぎだし、ふと日本刀（もちろん模造刀）を手に素振りなどしてしまいます（危ない）。わずか数百年前の出来事、私の爺さん……曾祖父さんの時代のちょっと前だったのか……と、そう考えるとそんなに昔じゃないんですねぇ。ふむふむ。また京都に行きたい病が再発したり（笑）。そういえば、2年ぐらい行ってないですなぁ。今度（だ）さんをさそって行きたいですねぇ。（う）

11月の25日（木）は、まさにゲームの日って感じなくらいにバンババーン！　ってゲームが発売。で、ついに……ていうか、やっと発売されましたね『ときめき2』。なんだかあの日の朝って秋葉原はスゴかったみたい。その早朝の現場を目撃した、ライターのKK＠さんの話によると…。「……いやもうスゴかったッス。その日の朝は都内全域に記録的な霧が出てて、通い慣れている秋葉原の通りもなんかいつもより神秘的だったんスけど、お店に近づくにつれて、すごい数の人影が浮かび上がってくるんですよ。ボーっと、幽霊の群れみたいに。ビックリしてよく見てみたら、ショップをぐるりと囲んだ強者（つわもの）たちが、静かに合戦（開店）の時を待ってるじゃないですか。今日はDCの『デスクリムゾン2』の発売日と認識していたオイラは、「なんだこの行列は!?　ま、まさかみんな"デス様"目当て!?　オーノー!!」って感じで、不安になっちゃいました」本人談。……まあ、彼が目当てのものが買えないことはないと思うのですが、それだけの人数がいる

PS拡張計画

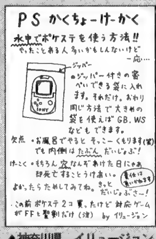
や～、あと3カ月なんですね、PS2出るまで。早いなぁホントに。編集部には、いつごろ実機とソフトがくるのかなぁ。『ドラクエⅦ』とどっちが編集部に来るのが早いんだろう？　でも中味で謎な部分って多いよね、まだまだ。もう1回くらい発表あるのかね？　（ち）

h.m.pという会社に取材しに行ってきた。h.m.pって何？　って人に説明すると、DVDでアダルトソフトを出している大手ビデオソフトメーカーな訳です。話を聞くと、やはり12年3月4日に向けて仕掛けは考えているらしい。公にはアダルト作品が観られるなんてことは言われないとは思うけど、恐らくは観れちゃうんでしょうね。だって、ソフトをハード側で区別することはできないですから。早く そこらへんを検証してみたいです。

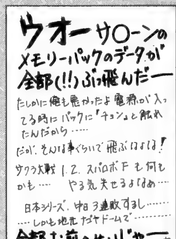

▲愛知県　NeNeさん：消耗品ですからねぇ。



◀北海道　蟠屋りゅうさん：人によってありますからねぇ。難しいです。慣れでどーにかならない人もいるそうですし。



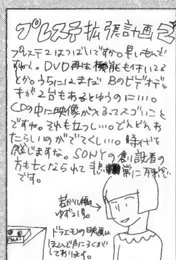
▲神奈川県　イリュージョンさん：危険度150％なので…。



◀愛知県　マニア5／8さん：SSのメモリーパックはたくさん入りますから…。消えた時にダメージ大きいですよね。



▲茨城県　いなぞうさん：ソレなりに高いヤツでないと。



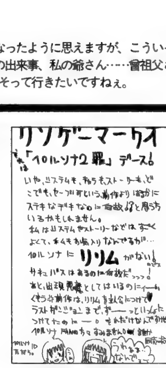
◀京都府　ゆず21号さん：大事にしましょう。画質はいいですし。VHSよりも。さよならしなきゃいけないハード、多いですよね。

クソゲーマー万才

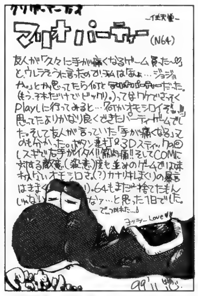
気がつけば、もう今年もホントにあとわずか……と語る時期は年末進行。何日、家に帰れるか…。（う）

正月の楽しみだった『ドラクエⅦ』の発売がのびてしまいました。せっかくのまとまった休みなのにねぇ……まぁ、出ないものはしょうがないとあきらめて、なにをしましょう？　先日『アークⅢ』も終わってないのに、『グローランサー』を買ってしまったので、きっとそれを遊んでいるでしょう。ちなみにどっちもいいゲームです（このコーナーで書くと誤解を受けそうなので・笑）。話は変わって、密かに気になってるのが、GBの『サクラ大戦』。ちょっとヤバめの香りがします……（笑）。

私の家にはゲーム機ならほとんどそろっている……と思っていましたが、ふと気がつくとMD（メガドライブ）とメガCDが見あたらないではないですか。『ゆみみミックス』のソフトを見つけたので、「うおっ、懐かしい、やるしか！」と思い立った矢先の挫折でした。しょうがないので、PCエンジンのソフトを遊んで気を紛らわせることにしました。と、いっても今、家にあるのは『スプリガンマークⅡ』と『カイザード』だけです（笑）。特に前者は個人的に、現在でもナンバーワンドラマティックSTGと思っています（つーか、そんなジャンルのゲームがあんまりないですが……）。主人公が自機を乗り換えるシーンや大気圏突入のシーン、ラストでのライバルとの一騎打ちなど、ロボットものの「お約束」を押さえているあたり、今見ても身震いします。しかし、悔しいことに今プレイしてみると意外に難しく、クリアできませんでした。くそう（涙）。



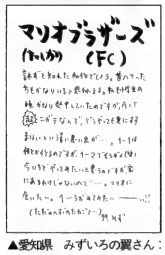
▲東京都　とくめいきぼうこさん：そういうコダワリあります。



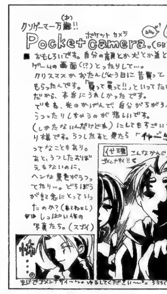
▲滋賀県　惣水楓さん：疲れますよね。しかし何故この時期に……。笑。多人数なら楽しいですけど。



▲千葉県　伽藍堂さん：そういうゲームって多いですよね。



▲愛知県　みずいろの翼さん：ACT苦手だとだめですよね。

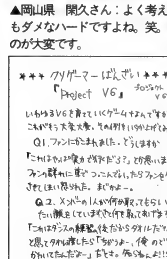


▲岡山県　閑久さん：よく考えなくてもダメなハードですよね。笑。楽しむのが大変です。

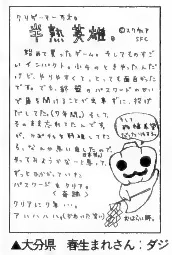


▲大阪府　北上北斗さん：クリアするとうれしいんですよ。

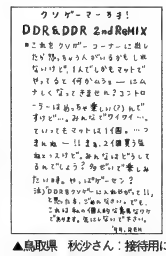

▲宮崎県　かんかるさん：そういえばこっちが先ですねぇ。



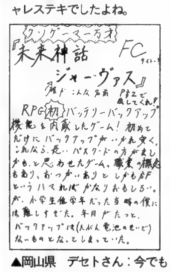
▲青森県　木葉こまきさん：ヤリ込まないと。愛で。って判るか！　そんなの！　って感じでしょうか。



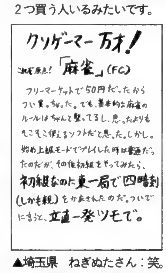
▲大分県　春生まれさん：ダジャレステキでしたよね。



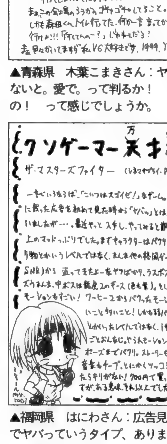
▲鳥取県　秋沙さん：接待用に2つ買う人いるみたいです。



▲岡山県　デセトさん：今でも難しいですよ。アレは。



▲埼玉県　ねぎぬたさん：笑。スゴスギです。イカサマ？



▲福岡県　はにわさん：広告見て一目でヤバっていうタイプ、ありますよね。気を付けましょう。笑。



まんが／長崎県　アルプス伝説（笑。マグネタイトってやっぱりボリボリ食べますよね）

雑学の王子様

とりあえず時事ネタをということで、今回のテーマは「サンタクロース」です。あの赤い服装のルーツやモデルとなった人物などを紹介していきましょう。（だ）

サンタクロースといえば赤い帽子に赤い服、白いヒゲを生やしているというイメージがありますが、これは比較的最近になって統一されたイメージです。一説によると、アメリカのイラストレーター、トマス・ナストが西欧の伝説を参考に、1863年に描いたサンタクロースの絵がこのイメージを決定づけたとされています。その伝説とは「屋根裏に赤い帽子に赤い服の小人が住んでいて、クリスマスの晩に教会の鐘を鳴らす。そのため小人は煙突から出入りする」というもの。トマスはこれを参考に、赤い帽子に赤い服のサンタクロースを描き、それと同時にサンタクロースは煙突から入って来るというのも、結びついたそうです。ほかには、1931年、クリスマスシーズンにコカ・コーラの宣伝の依頼を受けたアート・ディレクター、サンドブロムがコカ・コーラのイメージカラーである赤い服を着せたサンタのイラストを描いて、それが非常に人気を呼んだのがイメージを決定づけたという説もあります。しかし、そもそものサンタクロースは、実在の人物である聖ニコラウスがなまったものだとされています。彼は四世紀にトルコのミュラにいた司教で、慈悲深く、子供たちにプレゼントを渡していたそうです。この逸話と、キリストが生まれる以前から冬至を太陽の誕生日として祝うヨーロッパの習慣と重なって、彼の亡くなった日とされる12月6日にプレゼントを渡すようになり、その習慣はやがてアメリカでクリスマスイブに行われるようになりました。では次回！

他機種のことも話したい

『ポケモン金・銀』は甘く見てたら当然のように買えませんでした。まぁ、前作も終わらせていないので、しばらく様子見します。（う）



◀石川県　[illegible]也さん：『魔剣X』評判良いですしね。気になります。

さすが年末なだけあって、DCのソフトも魅力的なタイトルが増えてきました。ちょっと欲しいもので『魔剣X』や『ゾンビ～』『ジョジョ』『バーチャロン』『スタグラ2』『ストⅢ』などなど…。そういえば、DCの6ボタンコントローラが11月25日に発売になったそうです。まだ、買ってないので操作感とかわかりませんが……（笑）。これさえあれば『ストⅢ』、『ジョジョ』もばっちり。ジョイスティックは大きいので、今まで敬遠してましたが、6ボタンコントローラは買うでしょう。しかし『ストⅢ』の発売に間に合ってよかったです。この原稿書いたら、早速買いに行くとするです。

パソコン買って何をする？

今回は最近何かと話題の音楽配信について。なんか、ワケわかんないよね。でもね、スゴク大きいですよ。オレラの生活に密接していて。MP3とか、AAC、TWINVQとかもうイロイロ。（魔）

まずはたくさん出てきた単語について。これらはみんな音の圧縮方法。音楽CDに入っている楽曲は全てパソコンなんかでデータとして扱えるんだけど、コレをMP3に変換すると大体1／10の容量に出来る。元々は50Mのデータを5Mとかにしちゃうんだから、音の劣化は当然。昔は酷かった。が、現在は、素人の耳では判らないレベルまで上手く圧縮出来るようになってきている。実際、最近のオレはCDを買うと、まずMP3に圧縮。で、パソコンで再生。好きな曲だけ専用プレイヤー（Rio500）に転送して、持ち歩くっていうスタイル。メモリから、ソフトのみで再生するから、単3電池で15時間くらいもつ。便利ですよ。コレでもう少しメモリが増えてくれればなぁ。いま96Mだから20曲程度か。256Mくらいになれば、完全なオレベストを持ち歩けるのに。っていう基本から次回は配信について。


▲これがオレ様のニューマシーン、Rio500。音、かなりいいです。満足満足。

前号で『スパロボα』が楽しみだと書いた直後に発売延期。ついでに『ドラクエ』も発売延期。と、これで年内のゲームは完全になくなってしまいました。例年になく寂しい年末になりそうですね。断腸の思いで身銭を切る必要がなくなったと思えば良かったと言えなくもないですが。ただ来年の2月～3月が大変なことになりそう。延びた2本に加えほかの大作もあるし、その直後にPS2発売というすごい事態。来年、お金に余裕ができていればいいのですが。余裕がなくてもPS2だけは買うつもりですけどね。やはりどうしても外せないでしょう。ところでここのところ大作の延期が続いてるけど、PS2本体の延期がないことを祈るばかり。（ほ）


■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。プリンカム購入！便利だね。個人用カラープリンタ。


■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。さらに泊まり込みお疲れ。PS2で来年もボロボロ？


■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。とりあえず、オレは八重さんかな。『ときめき』。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんちゅーか人の話も聞こう。もう少しでいいから。


■うききくん：突然連絡取れないのはやめてください。ドキドキしちゃうから。『アークⅢ』終わった？

まんが／大阪府　今村かおる　リルカの踊りっぷりがもう……たまりません　くるくる



イラスト／岩瀬さとみ



◀神奈川県　緋沢久遠さん：過ぎちゃいましたね。もう既に街はクリスマス。ねぇ……速い。



◀宮城県　トモさん：クソくらえって……笑。ダメですよ。そんな言葉使いは。笑。

▼大阪府　今村カオルさん：楽しいイベントは必要ですよね。キャラクターの個性がハッキリ伝わってきますから。



▶大阪府　夏乃あゆみさん：どうなんでしょうねぇ？　地味だけど良くできてるゲームなんですけどねぇ。



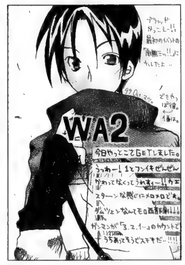
▲東京都　のぶすけさん：なくならないですよ。大丈夫です。多分……いやきっと。笑。



▲大阪府　延川祐子さん：グッドエンドは見ないとダメですよね。どうしたって。



▲広島県　畏間夏騎さん：朝早くコンビニに買いに行っちゃったりして。大変です。



▲北海道　マツスケさん：ムチャに卑怯な武器多いんですけどね。決闘ありそうです。



▲東京都　松崎央美さん：PS2でアクセス速いバージョンとか出ませんかね？



▲大分県　英桃さん：ちょっとドキドキでしたね。確かに。でも便利なデータ満載ですから。



▲広島県　水月ユーリさん：ACTはそんな感じでいいんですよね。時間かかるゲーム多いですし。



▲東京都　雪宮りんごさん：北海道限定なんですよね。限定版、各地にありますから。



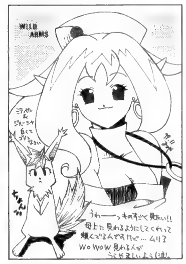
▲岡山県　樹宮匡平さん：面白いってウワサです。『バイオ』より好きって人も……。



▲兵庫県　ぴょん吉さん：ソレはソレですよね。人によってイロイロでいい気がします。



▲神奈川県　アメミヤユタカさん：そういうRPGは作るの大変なんですよね。実際。



▲新潟県　彩秘さん：羨ましいですよね。お金かかりますから。ワウワウとか、CSとか。



▲東京都　榊村Sさん：イカンですよね。もう。受験まったなかなんでしょうか？



▲山形県　碧月佑さん：難しいんですよね。3Dでアレやるのは。後ろ見えませんし。



▲東京都　悠葵みんとさん：今回、みんなカワイイですよね。なんていうか、困りモノです。



▲埼玉県　夢子さん：はふ～。そうなんですよね。5万円くらいスグになくなります。



▲奈良県　ひろたかまつこさん：ないでしょう。お話といい、システムといい。やってない人は幸せです。コレから楽しめるから。





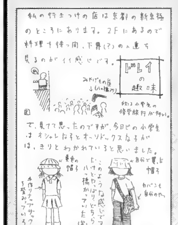
▲福岡県　ATURAさん：大変ですよね。低血圧だと特に。ゴロゴロしていたい時ってありますから。確実に。

奴隷の趣味

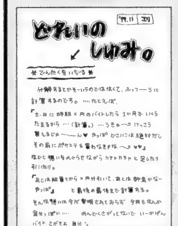
なんちゅーか、尽きないね、しかし。趣味。何でみんなこんなに沢山の趣味を持ってるんだか。まあ、イロイロと自分の好きなことについて語ってるのを聞くだけでも楽しいからいいんですけど。一番楽しいのは酔っぱらって話すの。（魔）

「酒に酔うのが好きです。なんていうかフワンフワンになってベロベロのデロデロっていう状態がたまらないです。一応女の子なので外ではソコまで飲めませんが、友だちの家とかでかなり激しい飲み会を催してます。最近、服を脱ぎだしたみたいでヤバイです」栃木県　古木松木さん：

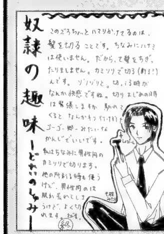
笑。結構、送られてくるハガキとかで、女の子の酔っぱらい話はあるんですが、実際に見たことは無いです。オレ。世の中の男子は大抵そうじゃないのかなぁ？　だから、恐怖脱ぎ女とか、酔って混浴女とか、キス女とか……なんか、口裂け女のようなモノ。だっていないもん。笑。意地になるコトじゃないけど。暴力男とか、酒瓶投げ男、エロ男、説教男、脱ぎ男と、男は色々なバリエーションを見たことあるんだけどねぇ。



▲京都府　ばんださん：両親とか、兄姉とか。その辺が関係してそうです。



▲岩手県　エリさん：お金の計算はわくわくしますよね。時給との兼ね合い。



▲兵庫県　瀬戸狼さん：上手い人はカット代節約できますから。実益兼ねてます。



▲愛媛県　龍蓮華さん：キックしないように気を付けないといけません。電気カーペットも。



▲埼玉県　スカトオハルさん：目薬は大事ですよね。乾きやすい人は特に。この季節。



▲大阪府　空月おみさん：印刷で潰れて見えない部分もあるんですけどねぇ……すいません。



▲富山県　布施惟華さん：コンビニでワイワイはかなり迷惑かもしれません。買いましょう。



▲埼玉県　ヒウラムトさん：頭の中のイメージをどれだけ手に伝えられるか。大事ですよね。

とか聞いたりしますが、大作はプレイしてても、あまり見ないようにしてます。どうせ買ってプレイするわけであり、おもしろいかどうかは関係ないですからね（笑）。で、話がかなりそれましたが、『グローランサー』。確かにプレイしてみるとテンポよくサクサク進むのが楽しいです。ただ、進みすぎてセーブを忘れ、ついゲームオーバーになってしまい、かなり前からやり直し……というのは悲しかった（自分が悪いのですがね）。あとなぜか、経験値やお金を稼ぎづらいので、資金難に陥りやすいのもちょっと……。私は、RPGで必要以上に稼いでから余裕を見て次に進むタイプの人なもので……。それでもポリゴンを多用したRPGが多い中、こういったドット絵のゲームはなぜかほっとします。その点でも『ドラクエ』はあまり変わらないのが好感が持てたり（笑）。しかし、いずれは『FF』のように大きく変わってしまうんでしょうか……。『ドラクエ』はこのまま2Dのままでいてほしいものです。（う）

奴隷のDONどこ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト


■ちくちりくん：エロは大事だよね。世の中の半分はエロによって動いてるから。あとの残りは母性。


■ハム彦くん：さらに喫茶床部のマスターなのに、今日いないのでコーヒーが飲めません。ちぇ。


■だいめいくん：髪型が小池さんとか、ナベシンとか、藤井隆とかイロイロ言われたので切るって。


■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶床部バイト。手づみキリマンジャロ美味しいわ。


■ぴかりんくん：部屋の掃除はした方がいいぞってオレも人のことはあまり言えないけど

ついつい買ってしまった「グローランサー」。記事を担当している㊅くんから、「おもしろいよ」と聞いたので。いや、普段あまりゲームを誉めない彼が、仕事でやっているのにもかかわらず、おもしろいとは……こりゃ相当なものだと思ったもので。仕事で担当してしまうと、どんなに気になっていたゲームでも仕事で担当してしまうと「うぅ～、眠いのに何でこんなゲームをやってるんだ自分は……」と思い、たいてい嫌いになってしまうものです。ちょっと前ですが「ブレスIII」は個人的に発売前から気になっていたのです。そのため仕事でやるのを恐れて「プレイしたい」と言うのを表情に出さず、あまつさえ「前作なんてやったことないですよ～」と嘘までついて担当にさせられそうだったところを何とか回避したものです。しかし、後日発売後に遊んでいるのがバレ、攻略の担当をさせられましたが(涙)。「FF」や「ドラクエ」といった大作ゲームも皆避けます(笑)。ふつうの新作なら、誰かがプレイしてると後ろで見たり、「へぇ～、どう？ おもしろい？」


▲茨城県　遠野和子さん：明かされるといいですねぇ。「3」はやっぱりPS2でしょうか？


▲埼玉県　ふぐ茶さん：笑。チョコボになってる説っていうのは実際ありそうでやですねぇ。


▲広島県　枯野優希さん：カワイイですよ。笑。なんていうか、憎めません。なのだ。


▲富山県　布施唯華さん：後半特に辛いらしいです。なんか、普通にやってて勝てない敵とか。


▲群馬県　りょうすけさん：永眠しちゃったら…ゲームできないですよ。悲しいです。


◀栃木県　アキトさん：救済ってワケじゃないんです。笑。一緒なんです。


◀青森県　木葉こまきさん：好きすぎて死ぬのは。なんていうか笑顔で？

最後奴隷！．．奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当たった人はスゴク誉められます


▲岡山県　閑久さん：発売…延びてるんですよね。いつになるんでしょうか？


▲宮城県　蘭丸さん：続編もあるらしいですから。期待して待っていないと。PS2？


▲埼玉県　蒼月澪さん：対戦楽しいですからね。みんなルールソレなりに知ってるし。


▲奈良県　ひろたかまつこさん：入りたいけど入れないって店、多いですよね。

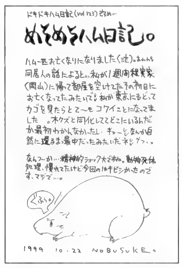

▲埼玉県　裕龍ながれさん：そういうのって判りやすいですよね。熱中度として。


◀埼玉県　李桃餅さん：オレシリーズ多いですよね。みんな、自分の世界が好きなのです。


◀大阪府　BGM・Aさん：地味でちょっと暗い作品も欲しいところですよね。そろそろ


▲群馬県　りょうすけさん：ソレなりに親父の方が似合いますしね。かっこいいです。

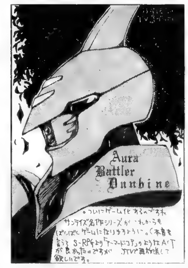

▲石川県　壱也さん：あしらわれてそうですよね。かなり。CFのシャワーシーンにドキドキ。


▲東京都　のぶすけさん：悲しいですよね。お別れ。何ともいえない胃の痛みがあります。


▲埼玉県　あゆさん：却下されるでしょう。ハガキ大の紙でまとめて送りましょう。


▲大分県　英桃さん：そしてゲーム好きの世界にズブズブと。無いとできませんからね。


◀大阪府　高野巧さん：みんな考えますよね。アレだけ高額だと。できないのが残念。


◀愛知県　名古屋の妹さん：アーマードコア系、楽しそうですよね。カスタマイズして。


◀栃木県　マルガリータさん：眠くならないですよね。戦闘もテンポありますし。


◀栃木県　佐戸原ひろあさん：リコ。強いのに人気ないんですよ。いいヤツなのに……。


◀京都府　ポリエステルさん：救いないですねぇ……いい加減って気もします。なんでソコまでハッピーEDを避けるんでしょう？


◀愛媛県　風瀬魅架流さん：どうなるんでしょうねぇ？　何となく、次は壮大な物語になる気がするんですけど……。決着は？


◀東京都　亀道楽さん：高いですよね。っていっても、まだ編集部にサンプルさえ来てないので判らないんですけどね。中身は。


◀北海道　乃亜さん：揃うと気持ちいいですよね。やっぱり1度はコンプリート？　強いブック作りも楽しいですけど。

◀新潟県　霜弥こゆりさん：合格祝いで買ってもらえる人も多いはずです。ガンバってください。含む→全国の受験生のみなさん。


▲大分県　左倉右京さん：ぼけてた方がいいですよね。エライ人は特に。ほえ～って。


▶千葉県　吉四六さん：難易度はソレほどでもないですからね。でも何度もプレイできる良作です。お話もイロイロですし。


◀栃木県　ぐなぐなさん：笑。なんていうか、幸せになれて良いですよね。授業中とかちょっと怖いですけどね。


◀神奈川県　緋冴久遠さん：安ければ買いなんですけどね。世界観はともかく、ゲームとしては…ちょっと…薦められないです


◀栃木県　鳩サブレさん：掃除中になんとなく本を読むパターンはヤバイですよね。時間だけが過ぎていってしまいます。

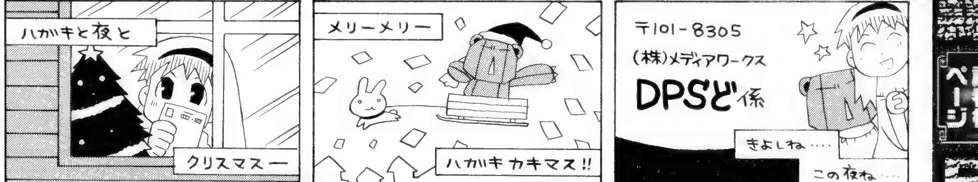


ハガキを描くために命がけな人。

「ガハハハハ！　弱いな小僧！　弱いヤツは死んでしまえ！」

くそう……こんなモノじゃない……オレの力は……今こそ今こそ地球の奥底に5億年前から眠り続けている……本当のハガキちからを復活させるんだぁ！　はがーきはがきーはがはがはがーき！　確か呪文はこれであっているハズだ！　はがーき……あれ？　ハガーキハガハガ……だっけな？　あれあれ？　やばい！　あと0.3秒しかない！　ヤツの刃がオレの脳天めがけて！　ピキーン！

その時、オレの胸に貼ってあったハガキが光輝き始めた！



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.129

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月23日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.125

①ビーマニポケット『ときめきメモリアル』
遠藤和文(千葉県)小山内正勝(北海道)池田真也(香川県)
②『かえるの絵本～なくした記憶を求めて～』ポスター&ぬいぐるみ
田中妙佳(愛知県)山口千昌(茨城県)西山和雄(新潟県)
笹井一樹(山口県)堀内雄太(茨城県)
③『ときめきメモリアル2』東京ゲームショウ'99秋 会場限定販売パンフレット
漆嶋剛(宮崎県)伊藤淳志(石川県)金子烈(福岡県)
④『サイキックフォース2』ロゴ入り バッグ
中沢陽子(神奈川県)山内雅敬(愛媛県)大森和也(長野県)
⑤ゲームショップすまいりぃきっず『Memories Off』予約特典テレカ
藤村洋行(千葉県)木村雄孝(北海道)蕪木竜太(埼玉県)
⑥『サイキックフォース2』5枚組ポストカードセット
壱岐智則(広島県)西川貴美(奈良県)濱田悟(大阪府)
⑦『Little Lovers SHE SO GAME』初回特典トレーディングカード6枚セット
斉藤篤志(北海道)緒方正彦(神奈川県)岩見義一(東京都)
⑧『ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン』携帯ストラップ
堤奈々子(東京都)柿崎規子(秋田県)飯田香織(東京都)
⑨『サルゲッチュ』トリプルマスコット ストラップ
新山理(山形県)江本要(徳島県)福山秀明(石川県)
後藤伸治(宮城県)根元和俊(東京都)
⑩『サルゲッチュ』ジャングル ストラップ
佐々木信俊(東京都)芝玲子(千葉県)青木誠也(福岡県)
市井靖彦(青森県)堀部泰人(広島県)
⑪PSソフト『ジョジョの奇妙な冒険』
荒瀬耀(神奈川県)鳥井若菜(東京都)香取早苗(京都府)
⑫PSソフト『a bug's life(バグズライフ)』
植田弘樹(三重県)西脇聡(東京都)和田一義(岩手県)
⑬PSソフト『サイキックフォース2』
結城和敏(茨城県)内田謙(千葉県)田辺靖一郎(神奈川県)
⑭PSソフト『ハーレムビート～You're The One～』
大谷達也(長崎県)西島隆史(青森県)北山祐(東京都)

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[特集]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ②[特集]グランツーリスモ2 ③[特報]幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure ④[特報]BRAVE SAGA 2 ⑤[特報]クラッシュ・バンディクー レーシング ⑥[特報]ガイアマスター ～神々のボードゲーム～ ⑦[特報]スペクトラルブレイド ⑧[特報]ストライダー飛竜1&2 ⑨[特報]ドキドキプリティリーグ Lovely Star ⑩[特報]みつめていたい with TOY BOX(仮)/フレンズ ～青春の輝き～ ⑪[企画]CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス) ⑫[攻略]パラサイト・イヴ2 ⑬[攻略]クロノ・クロス ⑭[攻略]ときめきメモリアル2 ⑮[攻略]グローランサー ⑯[攻略]アークザラッドIII ⑰[攻略]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ⑱[攻略]レジェンド オブ ドラグーン ⑲[攻略]KOUDELKA(クーデルカ) ⑳[攻略]蒼魔灯 ㉑[攻略]アランドラ2 魔進化の謎 ㉒[攻略]実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー ㉓[攻略]ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ ㉔[攻略]電車でGO! プロフェッショナル仕様 ㉕[攻略]ゲートキーパーズ ㉖[攻略]西遊記 ㉗[攻略]筋肉番付Vol.1 ～俺が最強の男だ!～ ㉘[攻略]ドラゴンヴァラー ㉙[連載]DPSソフトレビュー ㉚[連載]4色奴隷 ㉛[連載]電撃プレイクエスチョン ㉜[連載]ウラワザデータベース ㉝[連載]まんが はじめて物語 ㉞[連載]電撃コラムス ㉟[連載]PSの奴隷 ㊱[年末年始特集]ヴァルキリープロファイル ㊲[年末年始特集]ポポロクロイス物語II ㊳[年末年始特集]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ㊴[年末年始特集]STREET FIGHTER EX 2 PLUS ㊵[年末年始特集]XI[sái]JUMBO ㊶[年末年始特集]ぽけかの ㊷[連載]NEXT WAVE? ㊸[連載]電撃PlayStation 2 ㊹[連載]電撃PocketStation ㊺[特集]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～ ㊻[連載]電撃NEWS STATION ㊼[連載]電撃モノSTATION ㊽[企画]ロビン・ロイドの冒険 ㊾[連載]電撃ランキングステーション ㊿[付録]メモリーカードシール 冬の新作ソフトSPECIAL

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど) ⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください(3つまで)。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223～225)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223～225)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲Game Walker ⑳Vジャンプ ㉑月刊ファミ通64プラス ㉒ゲーム批評 ㉓gM ㉔その他

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉕とお答えください)。

【23】DVD-Videoソフトの情報に興味がありますか?
①非常に興味がある ②どちらかというとある ③それほどない ④まったく興味がない

【24】DVD-Videoソフトで興味があるジャンルを教えてください(3つまで)。
①洋画 ②邦画 ③アニメ ④音楽 ⑤スポーツ ⑥アイドル ⑦アダルト

【25】『ヴァルキリープロファイル』は買いますか?
①予約して買った(買う) ②予約せずに買った(買う) ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【26】『グランツーリスモ2』は買いましたか?
①予約して買った(買う) ②予約せずに買った(買う) ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【27】『クロノ・クロス』をプレイした方に質問です。『クロノ・クロス』のどの点が一番好きですか?
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム(バトルシステム含む) ⑥操作性・操作感

【28】『ときめきメモリアル2』をプレイした方に質問です。『ときめきメモリアル2』のどの点が一番好きですか?
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム ⑥操作性・操作感

【29】今号の表紙について、下から1つ選んでください。
①たいへん良い(好き) ②良い ③普通 ④良くない ⑤悪い(嫌い) ⑥CGなので良い ⑦CGなので嫌い ⑧ゲームとあっていて良い

電撃Play Station
129号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.129

『ぽけかの』オリジナルグッズ

（提供：データム・ポリスター）



1 B2ポスター

10名

◀3人のヒロインが描かれたB2サイズポスター。部屋に貼れば、ポケステがなくてもいつも一緒だ。



2 ファンクラブ&ゲームショウ限定テレカ3枚セット

3名

▲ファンクラブ&東京ゲームショウ'99秋で限定販売されたテレホンカード。今回はなんと3種類セットでプレゼント!



3 由美・静香・史緒ファーストアルバム『恋する季節』

3名

◀各ヒロインたちの歌う、ゲームのオープニング曲などを収録したサウンドトラックCD。



4『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』B2ポスター

（提供：日本一ソフトウェア）

5名

◀店頭用に作られたB2サイズのポスターだ。主人公のクルルらしいしぐさが描かれているのもグッド!



5『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』ポストカード

（提供：日本一ソフトウェア）

10名

▶主人公クルルと、悪友（?）のクレアが描かれたポストカード。1枚ずつ10名様にプレゼント!



6『SIMPLE 1500』シリーズ体験版『THE デモⅡ』

（提供：D3パブリッシャー）

3名

◀話題の『SIMPLE1500』シリーズから、『THE ボーリング』と『THE ブロックくずし』の2種類が遊べる体験版だ。

7『ドラゴンクエスト』シールコレクション バトルバージョン Vol.1

（提供：エニックス）



10名

▲たくさん集めれば、友だちと遊ぶこともできる『ドラクエ』シールコレクション。なんとボックスで10名様にプレゼント!

8 NTTドコモ2000年カレンダー ANIMALS&AI ～言葉をこえたコミュニケーション～



5名

▲毎年恒例のNTTドコモのカレンダーに、今年は加藤あいちゃんが登場! かわいい動物たちとの写真が満載だ。

（提供：NTTドコモ）

各3名 PSソフト

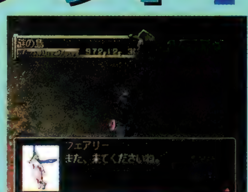
［冬休み目前! 大作にじっくり時間をかけるのもいいけど、気軽にこんなソフトはいかが?］



9『Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON』

▲T.K.D.のサウンドで思う存分にダンスを踊ろう。

（提供：コナミ）



10『Lunatic Dawn Odyssey（ルナティックドーン オデッセイ）』

▲自由な冒険が楽しみたいキミにオススメのRPG。

（提供：アートディンク）



11『TARZAN（ターザン）』

▲映画の公開も間近なディズニーアニメを早くもゲーム化。ジャングルの王者になろう!

（提供：コナミ）



12『PLANET DOB』

▲ビットと呼ばれるアイテムを集めて、音楽を作っていく一風変わった音楽ゲームだ。

（提供：ハドソン）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.132（1月14日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。



PlayStation
Victor
Interactive Software
人に赤い血が流れている限り、
滅びない怪物がいる。
ホラー アクション アドベンチャー
VAMPIRE HUNTER D
恐怖の名のもとにバンパイアが君臨する遥か未来‥‥
様式美と超科学が渾然とするチェイテ城を美しきバンパイアハンター"D"が駆ける。
彼を待ち受ける様々な罠と謎、異形の者達。
狩るか、狩られるか‥‥
漆黒の闇を舞台に、妖しく壮絶な血の饗宴が今、始まる。
バンパイアハンターD
好評発売中 標準価格¥5,800(税別)
キャラクター原案:天野喜孝
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
©1999 菊地秀行・朝日ソノラマ/吸血鬼ハンターD製作委員会
©1999 ビクターインタラクティブソフトウエア/フィルムリンク・インターナショナル
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
アナログコントローラ (SCPH1200) DUAL SHOCK 対応
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル7F ホームページURL http://www.vis.co.jp/
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの登録商標です。また、"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
"VAMPIRE HUNTER" is a registered trademark of CAPCOM CO.,LTD. This trademark is licensed by CAPCOM CO.,LTD. ("VAMPIRE HUNTER"は(株)カプコンの登録商標であり、(株)ビクターインタラクティブソフトウエアが使用許諾を得て使用しているものです)

年末年始発売ソフト大特集



- ヴァルキリープロファイル
- ボボロクロイス物語 II
- ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
- STREET FIGHTER EX2 PLUS
- XI [sai] JUMBO
- ぽけかの 愛田由美 / 植野史緒 / 宝条院静香
- Tactical Armor Custom ガサラキ その他

イラスト／伊藤勇太

攻略スタート!!

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

VALKYRIE PROFILE™

神と人との冒険の序盤を完全サポート!!

残念ながら発売が2週間延びてしまった『ヴァルキリープロファイル』だが、ゲーム序盤を先取りして、今回から攻略を開始！ プレイ全般で役立つポイントと、チャプター1終了までを徹底攻略だ!!

RPG	ヴァルキリープロファイル	12/22	▶エニックス ▶¥6,800（限定版¥9,800） ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

プレイヤーが操作するのは、人間の魂を狩る戦乙女ヴァルキリー。地上で仲間を集めつつ神界の戦争を有利に導いていくというユニークな設定が魅力のRPGだ。今回は発売前ということもあり、ゲームを始める前に必要な基礎知識をベースに、序盤のシナリオとダンジョンを解説していくぞ。予習のつもりで読み進めてほしい。

Act 1. 冒険前の基礎知識

ここではまず、ゲームを始める前に知っておきたいシステム上のポイントをチェック。従来のRPGにはなかった独特のゲームシステムを把握することが、このゲームを攻略する近道になるぞ。

プレイ前にイージー・ノーマル・ハードの3つから、好きな難易度を選択できるこのゲーム。だが、イージーは真のエンディングに到達できず、登場キャラも少ないため、今回からの攻略はノーマル以上の難易度を前提に行っていく。以下がノーマルでのシナリオチャートとなる。

プロローグ&オープニングを経てゲームスタート!!

Chapter 0（Period消費なし）
- 0-1 アリューゼとの出会い
- 0-2 アルトリア山岳遺跡探索

Chapter 1（Period30で終了）
- A ベリナスとの出会い
- B ゾルデ地下墓地探索
- C ラウリィとの出会い
- D 忘却の洞窟探索
- E 凶禍の森探索

※チャプター1が始まった時点で、A～Eのイベントはランダムに発生する。

30ピリオドを消費してしまうと、その時点でチャプター1は終了となる。

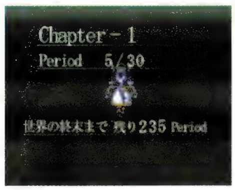
神界フェイズへ移行

フレイから神界戦争の状況が報告され、オーディンの評価が与えられる。

Chapter2へ

1-1：時間の経過に気をつけろ！

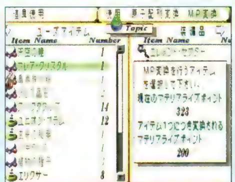
本作では、街やダンジョンに入ったり休息をとることでピリオド（時間の単位）が進み、消費ピリオドが規定値に達するとチャプター（章）が終了する。そのため無闇にピリオドを消費すると、キャラが成長していないのにシナリオだけが進んでしまうのだ。

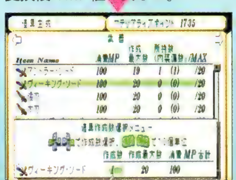


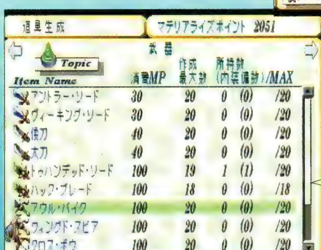
▲最終的にチャプターを8まで終了させると、神界で最終戦争ラグナロクが勃発する。

1-2：ダンジョン探索前にアイテムを作っておく！

ゲーム中で入手したアイテムは、マテリアライズポイント（MP）という値に変換でき、これを再変換することで新アイテムが作成できる。一見役に立たないと思われるアイテムでも、MPに変換することで、有効なアイテムに変化することがあるのだ。ただし、ダンジョン内でのアイテム作成は行えない（セーブポイント除く）。ムダなピリオド消費を避けるために、ダンジョンに入る前には十分な量のアイテムを作っておこう。


▲入手したアイテムはMPへと変換可能。アイテムの種類によって変換後のMP値は異なる。





◀▲このゲームにはショップが存在しないので、武器や防具もMPから作成することになる。

CAUTION
ダンジョン内でのアイテム作成はできない！

1-3：武器は壊れることがある！

このゲーム中の武器には寿命があり、装備して使っているうちに壊れてしまうことがある。壊れていることに気づかずに戦闘に突入するのは危険が大きいので、装備画面でたびたび確認するようにしよう。壊れたら新しい武器や防具を装備すればOKだ。

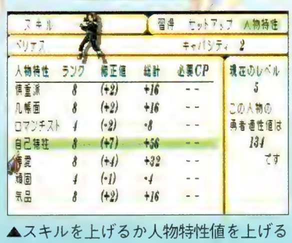

▲敵に攻撃が当たったのにダメージが極端に低い場合は武器が壊れていることが多い。

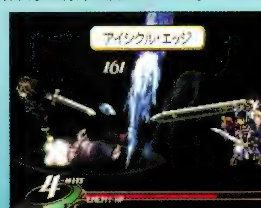
1-4：スキル&人物特性値を上げるには？

シナリオが進むとプレイヤーは神界に魂を送るように要求されることになるが、人物特性値やスキルが低いキャラは神界に転送しても役に立たない。これらの数値は意識して上げておくようにしよう。人物特性値とスキルを上げるために必要なのはキャパシティ（CP）と呼ばれる特殊な経験値。これはレベルアップ時にストックされ、プレイヤーが任意の数値に振り分けることができるのだ。また、敵を空中で攻撃すると魔晶石というアイテムが手に入り、これも経験値として振り分け可能。つまり、空中コンボをどんどん決めていくことによって、キャラクターの育成はグーンと楽になっていくのだ。



◀戦闘終了時に手に入り、キャラクターごとにストックされる。


▲スキルを上げるか人物特性値を上げるかはプレイヤー次第。CPの振り分け方が神界戦争の行方を決めることも。

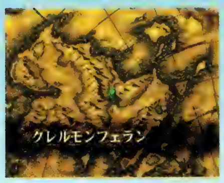


▲魔晶石を手に入れるには敵を空中に跳ね上げて攻撃すればOK。空中攻撃メインのコンボを編み出そう。

Act2. シナリオ攻略

ここからは、いよいよ本編のシナリオ攻略。このゲームは、仲間キャラ獲得パートと、ダンジョン探索パートに分かれており、キャラ獲得パートでは各キャラが死ぬまでのバックストーリーがドラマチックに描かれる。

このゲームは、まずワールドマップ上で「精神集中コマンド」を実行し、仲間キャラのいる場所やダンジョンの位置を知ることから始まる。プレイヤーはその場所に移動し、各イベントをクリアしていくのだ。



◀精神集中コマンド実行の結果、探索場所が表示されると2ピリオドが消費される。ムダな精神集中は控えよう。

Chapter0-1（アルトリア／ピリオド消費なし）

獲得キャラ：アリューゼ、ジェラード

●最初の仲間を獲得！

オープニングイベントが終わると、プレイヤーは自動的にこのアルトリアを訪れることになる。ここでの目的は傭兵アリューゼと王女ジェラードの獲得。シナリオは自動的に進み、イベント戦闘が3度発生する。

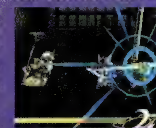




◀▲最初の仲間獲得シナリオ。傭兵と王女の確執が描かれ、2人を仲間にして終わる。基本的にイベントを見ているだけでOK。

BOSS ロンベルト

このシナリオの最後に登場するのがロンベルト。対するはヴァルキリーとアリューゼの2人のみ。ロンベルトは魔法で攻撃してくるが攻撃力、防御力は低いので4～5ターン程度斬りつければ簡単に勝てる。ただし味方はこの時点で回復方法を持たないので、残りのHPに注意しよう。



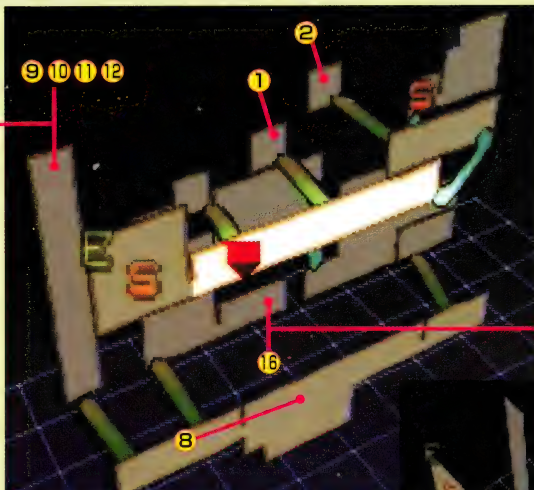
▲ほとんどイベント戦闘に近いので楽勝だ。

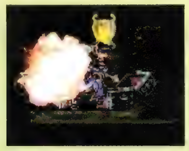
Chapter0-2（ピリオド消費なし）

アルトリア山岳遺跡

●最初のダンジョン探索で基礎を学べ！

アリューゼとジェラードを仲間に加えたら、次に訪れるのがこの場所。このダンジョンは操作方法や探索のポイントを学ぶことができるチュートリアルの役割を持つ。出現する敵のレベルが低い上に、ボス戦直前までは異様に強い女神フレイがパーティに加わっているので、まず負けることはないだろう。構造的にも特に迷うところはないので、出現する敵をすべて倒して経験値を稼いでおこう。





◀ダンジョン内部の宝箱には罠が仕掛けられていることもあるので要注意。

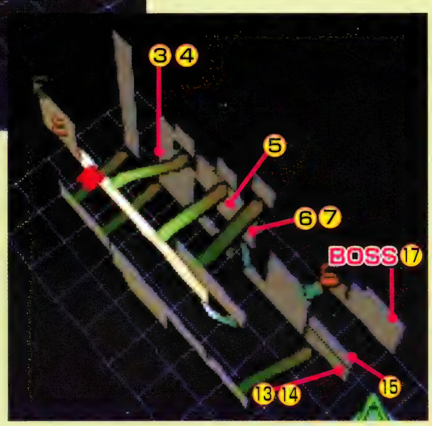
●柱を壊してイベント経験値入手

ここの石柱を剣で壊すと、イベント経験値（特別な行動を行ったときにもらえる特殊経験値）を入手できる。これはプレイヤーがいつでも好きなキャラに振り分け可能な経験値だ。

●晶石で足場を作って登る

この場所では壁に晶石を撃って足場を作り、そこを登っていく。最上部に宝箱が4つあるので、これを確実に入手しておこう。





BOSS エルダーヴァンパイア×1 ドラゴンサーヴァント×2

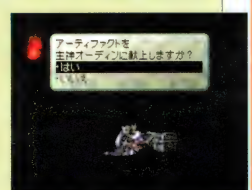
前衛のドラゴンサーヴァントは攻撃力、防御力ともに高くガードが硬い。まずは1体ずつ連続攻撃を行い、ガードを崩しつつ戦おう。これで前衛2体を倒したら、続けてエルダーヴァンパイアを叩く。こちらはドラゴンより防御力が低く、比較的簡単に倒せるはず。



▲1体ずつに連続攻撃を繰り返して、少しずつ敵のHPを削っていく方法がもっとも有効だ。

Question? アーティファクトは献上すべきなのか？

ダンジョンでボスを倒すと数個の宝箱が現れる。この中に入っているアイテムはアーティファクトと呼ばれる神器で、オーディンに献上しないとヴァルキリーの評価が下がってしまう。評価値が0になるとバッドエンドなので、とりあえず献上しておくのが無難だが、ここでの選択次第では違った展開が…!?



GOOD　アーティファクトを神界に転送しました。評価値＋1　イベント経験値100を獲得。

BAD　アーティファクトを入手しました。評価値－5　イベント経験値100を獲得。

◀◀アーティファクトを献上しないと、1個につき評価値が5下がってしまうので注意。

入手可能なアイテム一覧

①	天空の瞳	ダンジョンの未踏地を表示するアイテム
②	鉄格子の鍵	地下へ行くための鍵
③	不老不死の書	価値のない書物
④	植物の種子	何かの植物の種
⑤	植物の種子	何かの植物の種
⑥	トレジャー・サーチ	宝箱のあるフロアで発光する品
⑦	植物の種子	何かの植物の種
⑧	エレメント・セプター	魔術師用の杖
⑨	ベラドンナ	魔術師が儀式に使う草
⑩	クリス晶石	使うとCP＋20になる石
⑪	セボリー	肉体を浄化する草
⑫	エンジェル・キュリオ	行動不能状態から自動復活できる天使像
⑬	ジギタリス	強心作用を持つ薬草
⑭	ファイア・ランス	同名呪文を修得できる魔術書
⑮	ラピス晶石	使うとMPが200増加する石
⑯	イベント経験値	柱を壊すとイベント経験値＋500
⑰	アーティファクト×2	オーディンに献上すべき品

※MAP中の記号のうち、Eは入口、Sはセーブポイントを示しています。

Chapter1-A（ラッセン／消費ピリオド1）

獲得キャラ：ベリナス

●戦闘力の高いベリナスを仲間に！

チャプター1に入ると、ダンジョン探索とキャラ獲得の各パートがランダムで発生する。この都市ラッセンでの目的はベリナスの獲得だ。彼のシナリオでは戦闘もなく、自動でイベントが進行。愛に殉じた彼が死亡して仲間に加わるまでが描かれる。



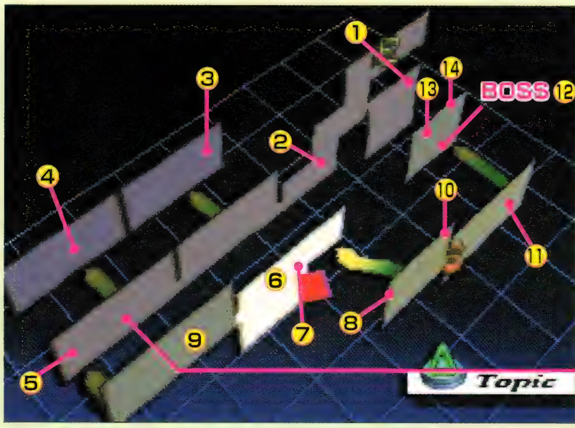
▲貴族の家に生まれ育ったベリナスは、召使の女性を愛してしまう。結末は悲劇、それとも……？

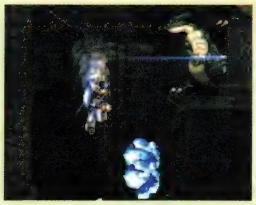
▼生前は衛士長だったベリナス。仲間になったあとも剣士として活躍。勇者特性値を上げやすい。



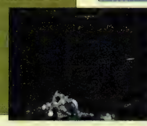
Chapter1-B（消費ピリオド2）
ゾルデ地下墓地

●魔術書とスキル技能書を確実にゲットせよ！
この地下墓地は特に難しい場所ではないのでクリアは簡単。ここでは魔法とスキルを覚えられるアイテムが入った⑤と⑦の宝箱を確実に入手しておくことをオススメする。




▲ドラゴンサーヴァントは凍らせることができないので注意。

●スライディングで突破！
この場所は背景が暗いので行き止まりに見えるが、実はスライディングして先に進める。このような場所は今後も多数出てくるので、見逃さないように注意。


▶スライディングはしゃがんだ状態で⊗ボタンを押せばOK。

BOSS ドロウシャーマン×2 ヴァイオレントエイプマン×1

前衛より、後衛のシャーマンのほうがやっかいなボス戦。ここではヴァルキリーの装備を弓に変更し、後衛の2体をまず攻撃。あとの3人は前衛のエイプマンを最初に倒し、続いて後衛のシャーマンを攻撃しよう。



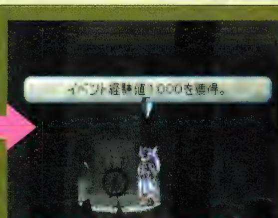
▲前衛は剣士にまかせよう。

後列の敵は弓で攻撃!


▶魔法で攻撃してくる後衛のシャーマン2体を優先的に倒すため、ヴァルキリーに弓を装備させて戦うこと

●石碑を魔方陣の上に置いて先へ進め！
このダンジョン内では③、④、⑥、⑨の場所に石碑が設置されており、これらは押したり引いたりして動かすことができる。石碑があるフロアには、必ずそれと対応する魔方陣が1つ設置されているので、石碑を動かして魔方陣の上に持ってこよう。石碑1つを魔方陣に設置するごとにイベント経験値1000が手に入るのだ。


▲まず、魔方陣の上に置いてある石像を剣で破壊。次に同じフロアにある石碑を動かす。



◀ちょっと離れたところから石碑を動かしてきて置けばOK。

イベント経験値を入手！

入手可能なアイテム一覧

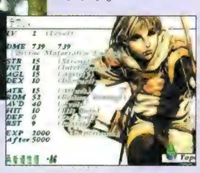
①	アタック・パワー	同名スキルを修得できる技能書
②	ショート・ボウ	弓闘士専用の武器
③	石碑	魔方陣の上に置くとイベント経験値+1000
④	石碑	魔方陣の上に置くとイベント経験値+1000
⑤	アボイド	同名スキルを修得できる技能書
⑥	石碑	魔方陣の上に置くとイベント経験値+1000
⑦	ファイア・ランス	同名呪文を修得できる魔術書
⑧	ブロードソード	剣士専用の武器
⑨	石碑	魔方陣の上に置くとイベント経験値+1000
⑩	天空の瞳	ダンジョンの未踏地を表示するアイテム
⑪	エレメント・セプター	魔術師用の杖
⑫	アーティファクト×3	オーディンに献上すべき品
⑬	マジック・パワー	同名スキルを修得できる技能書
⑭	クール・ダンセル	同名呪文を修得できる魔術書

Chapter1-C（クレルモンフェラン／消費ピリオド1）
獲得キャラ：ラウリィ

●弓闘士ラウリィを獲得
ここでは戦争で死亡したあと、残った恋人を気にかけるラウリィを仲間にしよう。彼のシナリオもベリナス同様見ているだけでOK。ただしこのキャラは、未練を残して死んだためか勇者適性値が異様に低いのが難点。



◀結婚を約束した恋人がいたラウリィ。しかし彼は戦争に駆り出され、戦死してしまう。


▶勇者適性値が最初はマイナスで、戦闘力も低い。鍛えるのに苦労するキャラだ。

Chapter1-D（消費ピリオド2）
忘却の洞窟

●経験値稼ぎ用のダンジョン
「忘却の洞窟」は、1つのチャプターに必ず1つ出現する特殊ダンジョン。マップの表示がなく、出現場所と登場する敵はランダム。入らなくてもシナリオの進行に影響はないが、キャラを鍛えるためにも極力入っておいたほうがいいだろう。



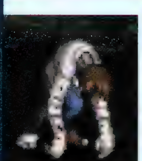
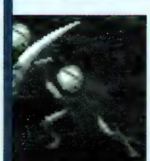
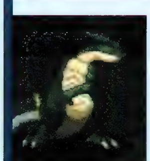
▲1チャプター中に一度だけ出現。中に入ってから外に出ると消えてしまう。

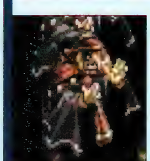
強敵出現!!


◀運が悪いとドラゴンゾンビのような強敵が出現することもある。勝てないと思ったら早めに逃走しよう。

出現モンスターデータ

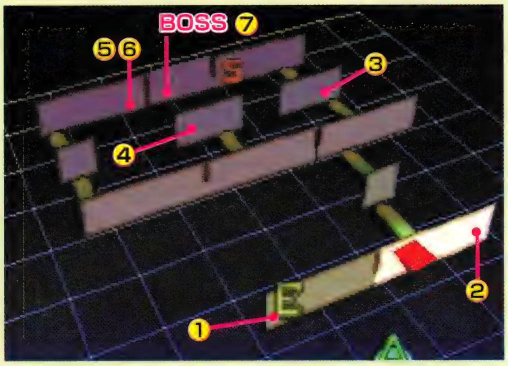
※チャプター1終了までに出現するザコ＆ボスモンスターのデータを紹介。「弱点」の項目は、その属性の攻撃に弱いことを示す。また「経験値」は、倒したときに得られる経験値を示している。

	レッサーヴァンパイア	ガスト	ドラゴンサーヴァント	パーミン	ギボン	ドロウシャーマン
HP	400	600	500	800	1000	1000
弱点	なし	なし	なし	なし	なし	なし
経験値	150	160	300	320	175	4000

Chapter1-E（消費ピリオド2）
凶禍の森



●アイシクルエッジを必ず入手せよ！
このダンジョンは簡単な構造で、敵も少ない。最深部のボスを倒すのは当然として、ここでは❷の位置にあるアイシクル・エッジの魔術書を入手しておくこと。ジェラードにこの魔法を覚えさせれば、パーティの攻撃力がかなり高くなるからだ。


▲ドラゴンサーヴァントなどの敵が複数出現。極端に強い敵はいないので楽勝のはず。

入手可能なアイテム一覧

①	天空の瞳	ダンジョンの未踏地を表示するアイテム
②	アイシクルエッジ	同名呪文を修得できる魔術書
③	フレア・クリスタル	炎属性の全体攻撃を行う魔術書
④	ラピス晶石	使用するとMP+200
⑤	エレメント・セプター	魔術師用の杖
⑥	エレメント・セプター	魔術師用の杖
⑦	アーティファクト×2	オーディンに献上すべき品

BOSS インセイン・イエティ×3 エルダーヴァンパイア×1

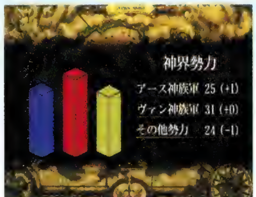
後列のエルダーヴァンパイアはアルトリア山岳遺跡に出現したものと同じなので、こちらは放っておいてもOK。まずは前列の2体を集中的に攻撃しよう。インセイン・イエティは炎に弱いので、ジェラードに炎系の魔法を装備させておけば比較的楽に倒せるぞ。



▶炎の魔法で攻撃すれば楽勝。逆に氷系の魔法は効かないので注意。戦闘前に必ず炎の魔法をセットしておこう。

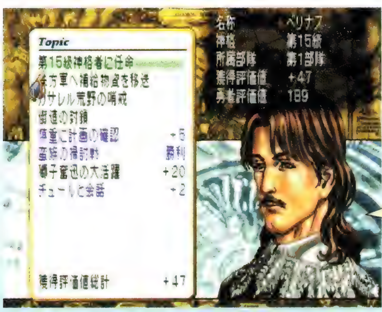
Question? 残りピリオド内での経験値稼ぎと神界転送の影響は？

ここまでピリオドの消費を最低限に抑えてプレイした場合、18ピリオドが消費された計算になる。チャプター1の終了までには最大12ピリオド残っているので、これを使って再度ダンジョンに入り、ザコを倒して経験値を稼いでおこう。なお、チャプター1終了前には少なくとも1キャラを成長させて神界に転送しておくこと。そうしないとチャプター1終了時に、神界でのヴァルキリーの評価が下がってしまうからだ。またこのとき神界にキャラを1人も送っていないと、オーディンからアイテムをもらえなくなるうえ、本来手に入るはずのMPも少なくなってしまうぞ。

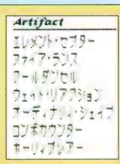


▲チャプターが終了すると神界フェイズに移行し、神界での味方と敵の戦力比がグラフで記される。


▲神界にキャラを送れば、下記のGOODのような評価を受けるが、転送していないと無条件でBAD。



転送したキャラのその後を確認
◀神界にキャラを送っていれば、キャラの神界での活躍の様子をイベントとして見ることができる。

GOOD


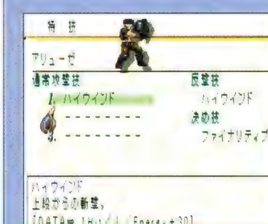
アーティファクトが複数与えられ、評価値は変化なし。手に入るMPは多くなる。

BAD


アーティファクトを1個ももらえず、MPも少ししか与えられない。さらに、ヴァルキリー自身の評価が基準値(100)から下がってしまう。

CHECK POINT! 戦闘のオススメコンビネーションは？

チャプター1の範囲では手に入る武器が少なく、手持ちのMPもわずかなため、作成できる武器の数にも限りがある。また全体的にキャラレベルが低いため、どのキャラも戦闘では1ターンにせいぜい1～2回しか攻撃できないはず。そこで、今回はその弱さを補強できるオススメコンボを2つ紹介しよう。いずれもうまくつなげれば敵のガードを崩しつつ攻撃でき、決め技発動につなげられるコンビネーションだ。序盤はこの2パターンを使ってモンスターたちを倒していこう。


◀技のセットは特技画面で行うことが可能。各キャラの魔法や技の特性もここで確認しよう。



▲うまくコンボをつなげてゲージを満タンにすれば、決め技を発動させることができる。

オススメパターン#1

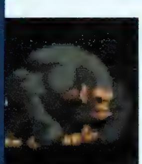
- ●一撃目：ベリナス（ファーストスラッシュ）
- ●二撃目：ヴァルキリー（ボルトスラッシュ）
- ●三撃目：アリューゼ（ハイウィンド）
- ●四撃目：ジェラード（アイシクル・エッジ）

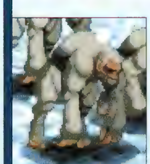
※上段から斬り下ろすファーストスラッシュで敵のガードを崩し、間髪入れずボルトスラッシュ→ハイウィンド→アイシクル・エッジとつなげる。うまく決まればボルトスラッシュで敵が一瞬空中に浮いて、そこにハイウィンドがヒット。続けて氷柱が降り注いで敵を粉砕する。魔晶石が獲得できる上、確実に敵を倒せるオススメコンボだ。

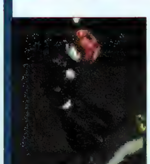
オススメパターン#2

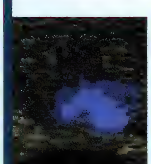
- ●一撃目：ヴァルキリー（ボルトスラッシュ）
- ●二撃目：アリューゼ（ハイウィンド）
- ●三撃目：ロウファ（ボルトピアース）
- ●四撃目：ジェラード（ファイア・ランス）

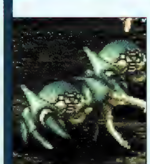
※まずヴァルキリーとアリューゼの攻撃をほぼ同時に行い、敵に突撃させる。続けてロウファとジェラードで攻撃開始、弓で敵を釘付けにしておき最初の2人の攻撃をヒットさせる。それが終わる頃にジェラードの放ったファイア・ランスが敵に突き刺さるという具合だ。全部決まれば決め技ゲージ満タンとなって、決め技を発動させることができるぞ。

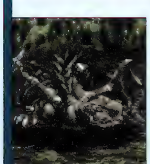
ヴァイオレントエイプマン	HP	弱点	経験値
	4000	なし	800

インセイン・イエティ	HP	弱点	経験値
	5200	炎	700

エルダーヴァンパイア	HP	弱点	経験値
	800	なし	320

フィグメント	HP	弱点	経験値
	3700	炎	1000

クラブ・ジャイアント	HP	弱点	経験値
	1000	炎	1000

ドラゴンゾンビ	HP	弱点	経験値
	1000	聖	27600

先取り大紹介!!

種族のヒミツと戦闘システムに迫る!



◀神話に登場する4つの種族、神と妖精とドラゴンと人間。彼らは物語の中で、確実に息づいている。



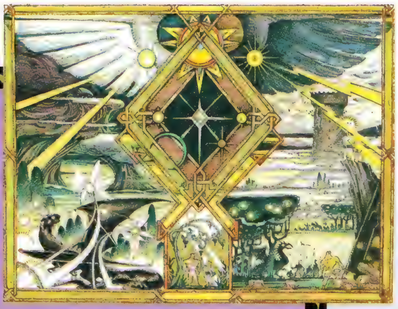
▶よりかゆいところに手が届くようになった戦闘システム。続編タイトルの、理想的な進化の形がここにある…。

今回は物語の背景となるポポロクロイスの神話と、そこで語られている4つの種族を徹底チェック!! さらに戦闘システムの詳細も大紹介していくぞ!!

奥深い設定がゲームを盛り上げる!

ピエトロ王子をはじめとする個性的な登場キャラクターの魅力と、練り込まれた感動のストーリーで、幅広い層から支持された前作『ポポロクロイス物語』。今作『ポポロII』は、その世界観を確実に継承しつつ、より深める方向へ進化しているのだ。それは今回紹介している、奥深い設定の数々を見るだけでも確かめることができるはず。さらにこれらの設定が単なる設定に留まらず、ゲームの世界のなかでいきいきと描かれていることも、この作品の大きな魅力の1つとなっているぞ!!

●ポポロクロイスに伝わる神話とは?



この世に天も地もなかった頃、混沌(カオス)の海から光の意志(創造主)デュオンが生まれる。デュオンは天と地を造り、自分の分身である7人の神々に支配させた。このとき、光の意志と相反する闇の意志が混沌(カオス)の中に目覚めるが、神々はこれを封じ込めることに成功する。やがて天地の精霊が集まって妖精が生まれ、それ以外の霊体の集合からドラゴンが誕生した。最後に神々は人間(神の代理)を大地に住まわせ、混沌(カオス)の復活を監視させた。しかし人間は時の流れとともに神とその使命を忘れ去り、独自の文明で大地を支配し始める…。

RPG	ポポロクロイス物語II	2月(予)	▶SCEI
			▶¥6,800(CD3枚組)
		▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

POPOLOCROIS II ポポロクロイス物語 II ™



歌声をたよりに泉のほとりでナルシアを見つけたピエトロ王子は、彼女の歌に合わせてオカリナを吹き始めた。2人の想いを乗せた旋律が、静かに森の中を満たしていく…。

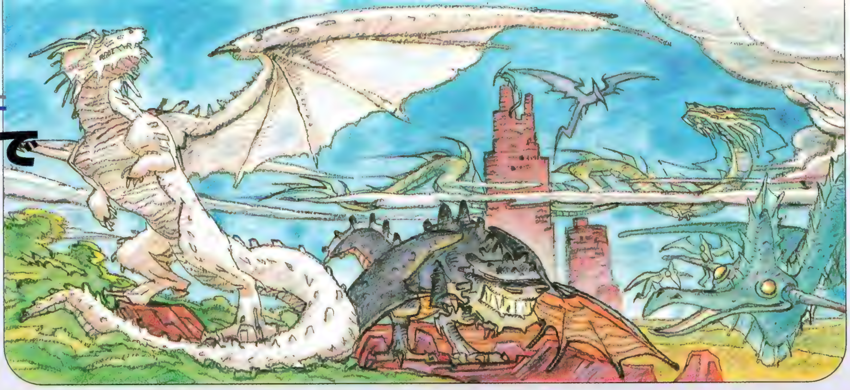
テーマは"愛" ピエトロとナルシアの心のドラマ…



アニメムービーも見逃すな!!



ゲームの鍵を握る4つの種族を紹介!



神話が息づく世界で描かれる物語

神話で語られていることは、物語のなかでも重要な意味を持つ。ピエトロ王子たちは冒険の過程でさまざまな国の人間と出会い、世界の果てのドラゴンの力を借りることに。そして聖域を守る妖精に導かれて、最終的には天空の神々にのもとに行くのだ。ストーリー上の役割に加えて、魅力的に描かれた各種族の個性&生活スタイルも要チェック!! 思わず引き込まれてしまうイベントが満載だぞ。



◀非常にユニークなキャラクターが多数登場。イベントの数々も必見!!

GOD 神

偉大なる創造主

天空の神殿に住んでいる、世界の創造者たち。人間が神の存在と、自らに課せられた使命を忘れてしまったとき、神もまた地上の営みに干渉することを放棄してしまった。全知全能の存在だと思われがちだが、実際は彼らにも限界はあるし、過ちも犯す。今回の冒険の発端も、この辺りに原因があるようだ。

愛の女神



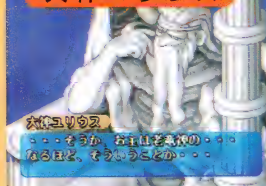
◀独特のテンポが魅力的(?)な愛の女神様。彼女をはじめ、個性的な神々が登場。

貧乏神



◀天空の片隅の、みすぼらしい神殿に住んでいる。はたしてどんなイベントが!?

大神ユリウス



▲神々の父と呼ばれる、最も偉大な神。しかし現在は普通の状態ではないらしい。いったい何が起きたのか…。

CHECK! ピエトロは竜と人の間の子!

普段はお互い関わりのない場所で生活している4つの種族たち。その数少ない例外が、人間の父と竜族の母との間に生まれたピエトロ王子なのだ。両方の血を受け継いだ特殊な力は、やがて物語のなかで重要な意味を持ち始める…。



▶2つの血を受け継いでいる王子は特別な存在らしい。

HUMAN 人間

平和を願う地上の民

楽園での安定を捨てた代わりに、今は独自の発展を遂げている人間たち。その生活形態はじつに多彩で、冒険の先々ではさまざまな文化・風習を楽しむことができる。ポポロクロイスの近隣では、それほどの違いはないが、遠く海を越えた先には、見たこともない姿の人間も…!?

モーム大臣



▶ご存じピエトロの教育係。今回も旅先のピエトロを心配する毎日だ。

ナグロ



▲前作にも登場した、パーセラの町の工事現場監督。今回も行方不明に!?

フンバフンバ村長



▲ジャングルの奥地にあるフンバフンバ村の村長。独特の神を崇めている。

ガミガミ魔王



◀『ポポロ』シリーズの名物キャラ。今回も男のロマンの実現に向けて準備に余念がない。

FAIRY 妖精

不思議な力を持つ森の精

世界各地に聖域を築いて、静かに暮らしている妖精たち。基本的に人間との関わりを避けているが、ときどき姿を現すこともあり、困っている人を助けたかと思えば、イタズラを仕掛けたりもする。不思議な力を持っている者が多く、なかには「転生の秘術」を使うことができる妖精もいるらしい。

妖精王・メディア



◀妖精族しか入れないという妖精の城に住んでいる女王様。

かけあしの泉の妖精



◀前作にも登場したおてんば妖精。時間を操る能力の持ち主。

DRAGON 竜

巨大な翼の空の覇者

巨大な体と翼を持ち、人間とはケタ違いの力を秘めた種族。竜の国をはじめ、世界のあらゆる場所に住んでいる。竜が住む土地は大地に豊かな恵みがもたらされるとも言われており、ポポロクロイスでも光の竜が神として信仰されている。ちなみにピエトロ王子の母親であるサニア王妃は光の竜の化身で、前作ではたった1人で魔王を封印し続けていたほどの力の持ち主。その聖なる力は、息子であるピエトロ王子にも確実に受け継がれているのだ。

大地の竜



◀大地の恵みの象徴。彼女が死ぬと大地が病み、作物も枯れ果ててしまうという。



ガボ

▲大地の竜の卵から生まれた子どもの竜。白騎士を親と勘違いして、どこまでも付いて行く。

ギルバート



▼ピエトロたちを背中に乗せて、世界各地に運んでくれるドラゴン。

老竜神



▶神に匹敵する力を誇る、ドラゴンたちの長。サニア王妃と親しいようだが…!?

さらに洗練された戦闘システムを徹底解析!!

画面切り替えなしのスムーズバトル!


▶移動画面がそのまま戦闘フィールドに。

この作品のなかで、ストーリーや世界観と並んで評価されているのが、完成度の高い戦闘システム。今回もより洗練されたコマンドの数々と、バラエティに富んだ特技を駆使して、迫力の戦闘が楽しめるのだ。また、細かい操作を必要としないオートバトルもあるので、誰でも気軽にプレイできるぞ!!

CHECK! 戦闘画面はこんな感じ!

ここでは戦闘画面の見方を簡単に紹介していくぞ。基本的に前作と同じ構成なので、プレイしたことがある人にはわかりやすいはず。初めての人もこれを読めばバッチリOKだ!!



コマンド
そのキャラクターが取れる行動の一覧。今回から「移動」がなくなり、「魔法」と「必殺技」は、「特技」に統一されている。

移動エリア
キャラクターが移動できる範囲。前作はマス目で表示されていたが、今回は範囲内をなめらかに動けるようになった。エリアの大きさはキャラの素早さに比例する。

ステータス
戦闘に参加しているキャラクターの簡易ステータス。ここで残りのHPとMPを確認しながら、入力コマンドを実行していこう。残りHPが少なくなると、ウインドウの表情が苦痛にゆがむぞ。

アクティブゲージ
キャラクターの行動の順番を決めるゲージ。キャラクターの素早さによってゲージがたまるスピードは異なり、満タンになった時点で行動できるようになる。常にゲージの長さをチェックして、順番を確認しながら戦っていこう。

戦闘の流れ

戦闘の流れは非常にスムーズ。読み込みのストレスも皆無に近いので、テンポよく冒険を進めていくことができるのだ。

① フツーに歩いていたら

▲敵が出現した瞬間に画面が切り替わるブラインドエンカウント。

② 敵とエンカウント!

▲画面がそのまま戦闘フィールドに早変わりして、敵が出現する。

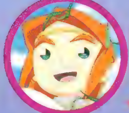
③ ガンガン攻撃して

▲次々とコマンドを入力して、連続攻撃で一気に敵を全滅させよう。

④ 宝箱もゲットだ!

▲敵が宝箱を落としていった場合は自動的に中身を回収してくれる。

[システム]



遊びやすくて楽しいバトルのポイントをチェック!!

大幅な変更点こそ存在しないものの、細部にわたって改良が加えられている『ポポロII』の戦闘システム。とにかく実際にプレイしてみれば、その違いをすぐに実感することができるはず。そこで今回は、練りに練り込まれたこの戦闘システムの詳細を、2つのポイントに分けて検証していくぞ。

POINT 1 AIにおまかせOKのらくらくオートバトル!

前回と比べて最も大きく進化しているのが、作戦を指示しておくだけで自動的に戦闘が進む「オートバトルシステム」。ザコ敵との戦闘でいちいちコマンドを入力する必要がないので、テンポよくゲームを進めることができるぞ。なお、自分で操作したくなったときは⊗ボタンで作戦を解除して、自分でコマンドを入力する「毎回指示」に切り替えよう。


▲前作と比べて、わかりやすく効果的な作戦がそろっている。

作戦コマンド一覧

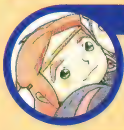
毎回指示	プレイヤーが毎回コマンドを入力する
自由に戦う	状況に応じて、最も適切な行動を選んでくれる
全力で戦う	自分自身の状態をかえりみず、常に全力で戦う
強敵から倒す	最も強い敵を集中攻撃して、ダメージを抑える
確実に倒す	HPの少ない敵を攻撃して、確実に数を減らす
特技を使わない	特技を一切使わずに、MPを温存する
防御を固める	防御系の特技で守りを固めつつ、慎重に戦う

POINT 2 バリエーション豊かなパーティメンバーたち!


◀今回はなんと、ピエトロがパーティから外れる場面も!?

『ポポロII』では、パーティメンバーがストーリー進行に従って次々と入れ替わっていく方式が採用されている。物語のなかで各キャラクターの個性的なエピソードを楽しみつつ、バラエティに富んだ戦闘が味わえるのだ!!

パーティに参加するキャラクターたち


ピエトロ
万能型の主人公。レベルを上げて竜の剣を強化すれば、攻撃力も最強に!?


レオナ
万能型の弓使い。離れた場所から攻撃できるので、あらゆる場面で活躍。

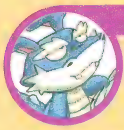

ドン
王子の護衛を命じられた城の兵士。今回は彼らにも専用の特技が…!?


ナルシア
さまざまな魔法を使いこなす森の魔女。全体攻撃が可能な特技が多い。


ジルバ
華麗に戦うおてんば姫。特技も全般的に使えるものがそろっている。


ゴン
同じくパワーアップしている城の兵士。臆病なのは相変わらずだが…。

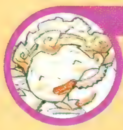

ガミガミ魔王
パワー型の戦士タイプ。メカを駆使した特技は、かなり効果的だぞ。


ガボ
ドラゴンらしく防御力が高い。最初はただ付いてくるだけだが…!?


カイ
黄金の鍵を使って人間に変身したナルシア。直接攻撃が得意。


白騎士
猪突猛進の熱血騎士。攻撃力が高く、使える特技も派手なものが多い。


鬼面童子
東洋の島国から流れてきた剣士。とにかく圧倒的な攻撃力が魅力。


エレナ
新登場のピエトロの妹もパーティに参加…!? しっかり守ってあげよう。

[特技]



ド迫力のエフェクトに注目だ!!

各キャラクターごとに用意されている各種の特技も、それぞれの特性に合わせてバラエティに富んだものになっている。発動時のエフェクトも、より派手な演出に進化。これらの特技の使い方1つで、戦闘をより有利に進めることができるのだ。それぞれの性能をよく把握して、効率よく冒険を進めていこう!! ここでは特徴的な4人のキャラクターをピックアップして、くわしく紹介していくぞ。



▲風の竜を召還して、触れるものすべてに大ダメージを与える特技。並のザコ敵ならば、一撃で一掃できる威力を持つ。

CASE 1 ピエトロの場合





◀刃に風をまとわせて、一直線上を攻撃する技。

母親譲りの竜の力で戦うピエトロ王子の特技は、竜の名前を冠したものが多い。もちろんその威力も絶大で、あらゆる場面で攻撃の主力として活躍してくれる。ド迫力のエフェクトも必見だぞ!!

CASE 2 ナルシアの場合



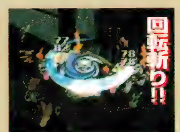


▲エリア内の味方全員のHPを回復させる魔法。終盤まで使える特技だ。

森の精霊の加護を受けて戦うナルシアは、攻撃系と回復系の両方の魔法を使いこなす万能魔法使い。彼女がいるだけで、戦術の幅が一気に広がるのだ。

CASE 3 白騎士の場合





▲白騎士といえばやはりこの技。使う本人は目が回らないのだろうか…!?

とにかく周囲の敵を豪快に巻き込む、派手な攻撃が多い白騎士の特技。基本的な攻撃力の高さと相まって、特にボス戦では大活躍してくれるぞ!!

CASE 4 ジルバの場合





▲いきなり空から巨大な神の足が出現して敵を踏みつぶしていく豪快な技。

新キャラ代表のジルバ姫。踊り子と格闘家の2通りの特技を使いこなす彼女は、攻守ともに大活躍!! 特技のエフェクトも多彩で、見ていて飽きない。

[モンスター]



超ユニークな敵キャラについて教えちゃうよ!

『ポポロII』では、敵キャラのモンスターたちもいずれ劣らぬ個性派ぞろい。さらにモンスターカードや特殊アイテムなどのコレクション要素も充実しているので、つい熱中して本編が進まなくなってしまうほどだ。また、趣向を凝らしたボスモンスターのデザインやエフェクトにも注目しよう!!



▲敵味方入り乱れての攻防は、とにかく派手で見どころが満載だ!!

CHECK 1 こんなモンスターたちが登場!

それぞれの街で暮らしている人々同様、各地で出現するモンスターたちも多彩を極めている。思わず見とれてしまうカワイイ容姿の動物タイプから、不気味な姿で現れる悪魔タイプまで、じつにさまざま。その姿を見ているだけでも飽きないのだ。



カモノハシ
長く堅いクチバシを使って、遠距離から攻撃してくるぞ。



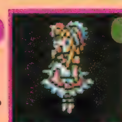
しまねずみ
人懐っこく近づいてきて、木の実を砕く前歯で攻撃してくる。



ディナーセット
ナイフ・フォーク・スプーンの三位一体で攻撃する。



テクニシャン
曲芸するアザラシが意志を持ったモンスター。意外と素早い。



ファニードール
見た目はかわいい人形だが、強力な体当たりで攻撃してくる。

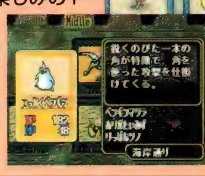


ぬりわけぐま
パンダのようにみえるが、実はペイントしている普通のクマ。

CHECK 2 モンスターカードを集めよう!

前作のモンスター図鑑改め、モンスターカードの収集も戦闘の楽しみの1つ。これは倒したモンスターのデータが、自動的にカードとして登録されるというもので、いつでも自由に見ることができるのだ。目指せ、完全制覇!!



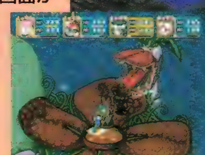


◀▲ずらり並んだモンスターカード。出現しにくいレアなモンスターのカードは金色・銀色で表示されている。

CHECK 3 ボス戦もスゴイ!

とにかく個性的なボスモンスターたち。ときには画面からはみ出してしまうような巨大なボスも登場して、ピエトロたちの行く手を阻むぞ。相手の弱点を見極めて、特技を駆使して戦おう!!





◀▲ボス戦は最初から派手な特技の応酬。少しでも気を抜くと、一瞬で全滅するぞ。

連載 『ポポロII』心に残る名言集

毎回『ポポロII』のセリフのなかから印象的なものを紹介していくこのコーナー。記念すべき第1回目となる今回は、各キャラクターのやられ際のセリフにスポットを当ててみたぞ。そのなかでも特に秀逸（？）だったのが、ドン&ゴンの2人組。前回から引き続きピエトロ王子の護衛役として登場した彼らは、相変わらずの小心ぶりを発揮して、早々と冒険から脱落してしまう。そんな情けない彼らを象徴しているのが、戦闘で倒れたときに聞くことになるこのセリフだ。「すいません、王子〜」「あ、あぁ〜」。特に今回からイベントシーンと戦闘中のセリフが、声優さんの熱演によってフル音声化されているので、その感動もひとしお（笑）。ドン&ゴンのファンは必聴だぞ!!

今日の名言 「すいません、王子〜」(byドン&ゴン)



●ちなみにほかのキャラのやられセリフは…？

各キャラの個性がよく表現されているやられセリフ。「ち、ちくしょう〜」（ガミガミ大王）はいかにもといった感じだし、「ごめんなさい、みんな…」（ナルシア）も、いつも仲間のことを気にかけている彼女らしい。いろいろ試すとおもしろいかも!?

ブレス オブ ファイアIV

BREATH OF FIRE

うつろわざるもの

ファンのみならず多くの人々が期待する、注目度No.1の超大作RPG『ブレス オブ ファイアIV』。今回は、4体の〝竜〟のイメージイラスト&プロフィールを一挙大公開する！ そして、この新情報をもとに、『ブレスIV』における竜の役割を徹底検証していくぞ!!

ファン待望の最新情報入手!

竜の力がさらに強大に!?



オーラドラゴンの炎がうなる!

▲灼熱の炎を吐き出す！ 前作をはるかに凌駕する、ド迫力のエフェクトだ!! これはやはり、戦闘時のアニメーションなのだろうか？





▲▶月光を浴びながら宙高く舞い上がるオーラドラゴン。大きく息を吸い込み……。

謎の存在、

大泥溝の巨大な住人

泥竜

名称 ノスト Nosto



大陸の中央にある「大泥溝」と呼ばれる泥の海に棲息する竜。この竜が姿を現すと不吉なことが起こるとされているが、その真偽は謎に包まれている。姿を見ればわかるように、最も大きな特徴は、骨格まではっきり見える半透明の体。周囲に体の色を溶け込ませて、外敵から身を守るといった性質を持つのかも？





▲◀夕日を背に、天へ昇るように姿を現したノスト。それを見上げるリュウたち。



▶敵意はなさそうな様子だが……果たして？

続々と明らかになる本格派RPGの魅力!



▶キャラたちのコミカルなやりとりも『ブレス』の魅力。笑える会話がいっぱい？

オーソドックスなシステムに、さまざまな新要素を加えつつ、正統な進化を遂げてきた本格派RPG『ブレス オブ ファイア』シリーズ。その最新作『IV』も、これまでの情報からすると、さらに多くの魅力を持つ作品になることは間違いなさそうだ。そして今回は、『ブレス』の代名詞ともいえる〝竜〟を大公開する!! 4種類の竜にスポットを当て、物語の核心に迫るぞ。



▶姉を捜すニーナの旅に、リュウたちが協力するかたちで物語は進む。

RPG	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	未定	▶カプコン
			▶価格未定
			▶MC（ブロック数未定）

  ※画面写真は、すべて開発中のものです。

『ブレスIV』の"竜"とは？

怪しく神秘的、そして"うつろわざるもの"

動物でもモンスターでもない、生き物であるかも定かでない不思議かつ神秘の存在……それが、『ブレスIV』の"竜"だ。この世界には、かつて神々が存在し、各種族はその神々から生まれたとされている。そして各種族の歴史を見守っていた神は、いつしか竜へと姿を変え、人々の前から去ったのだという。現在では、その神秘性から、神として崇（あが）められていたり、逆に不吉な存在と忌み嫌われていたりもする。また、竜はほとんど姿が変わることがなく（歳を取らず、死ぬこともない）、これが"うつろわざるもの"と呼ばれる由縁にもなっている。

▼翼を持つ竜がニーナの前に出現。彼女の祖先となる神なのかも…？





▲ノストが現れた断崖にたたずむ謎の老婆。竜の守り神とか？



細かな設定にも注目!!

竜の秘密に迫る!

竜がどのように物語に関わってくるのか？　戦闘に竜は関係してくるのか？　謎の部分は多いものの、以下にある4体の竜の画面写真やイラストなどから、その謎に迫るヒントが見えてくるかも？　要チェック！



◀シリーズを通して物語のカギを握っていた竜。果たして『IV』では……？

人を襲う(?)砂漠の守護神

砂竜



名称 ジュナー Junar

砂漠に棲む竜。普段は砂の中に潜っているが、満月の夜などには地上に姿を現し、空を飛ぶ姿が目撃されている。画面写真からすると、人々を襲う凶暴な性質のようだ。その昔、砂漠を中心に栄えた種族の守護神であったという伝承が残されているが……。



◀▼ホバークラフトのような船に乗るニーナたちを襲う砂竜。



クレイたちの船が襲われる!!



▶伝説どおり、ジュナーは砂漠に侵入する者を排除する守護神なのか？

偉大なる草原の聖霊

草竜



名称 タープ Ta-pu

大陸の南端にある「黄金平野」に棲む竜。風の吹きわたる広大な草原に浮くように漂い、人が近づくと姿を消してしまう。なお、タープとは「偉大なる草原の聖霊」を意味し、草原で暮らす種族は、この草竜のことをその名で呼んでいる。

▼▶タープの放つ緑色の光がリュウたちを包む。見た目には、回復魔法といった感じだが……？





これは回復魔法?

人類にもっとも近い姿の翼竜

人竜



名称 オーラドラゴン Aura Dragon

人に近い体を持ち、新種と噂されている竜。最近になって東大陸の大砂漠地方で目撃され、それ以降、世界各地での竜の活動が活発化している。果たして、この竜の出現が何を意味しているのか？

◀ゆっくりとニーナに近づいていくオーラドラゴン。敵なのか!?



ニーナに興味を持っている?

▶それは、ニーナに何かを伝えようとしているかに見えるが……。



CHECK 竜（＝リュウ）変身システムと関係はあるのか?

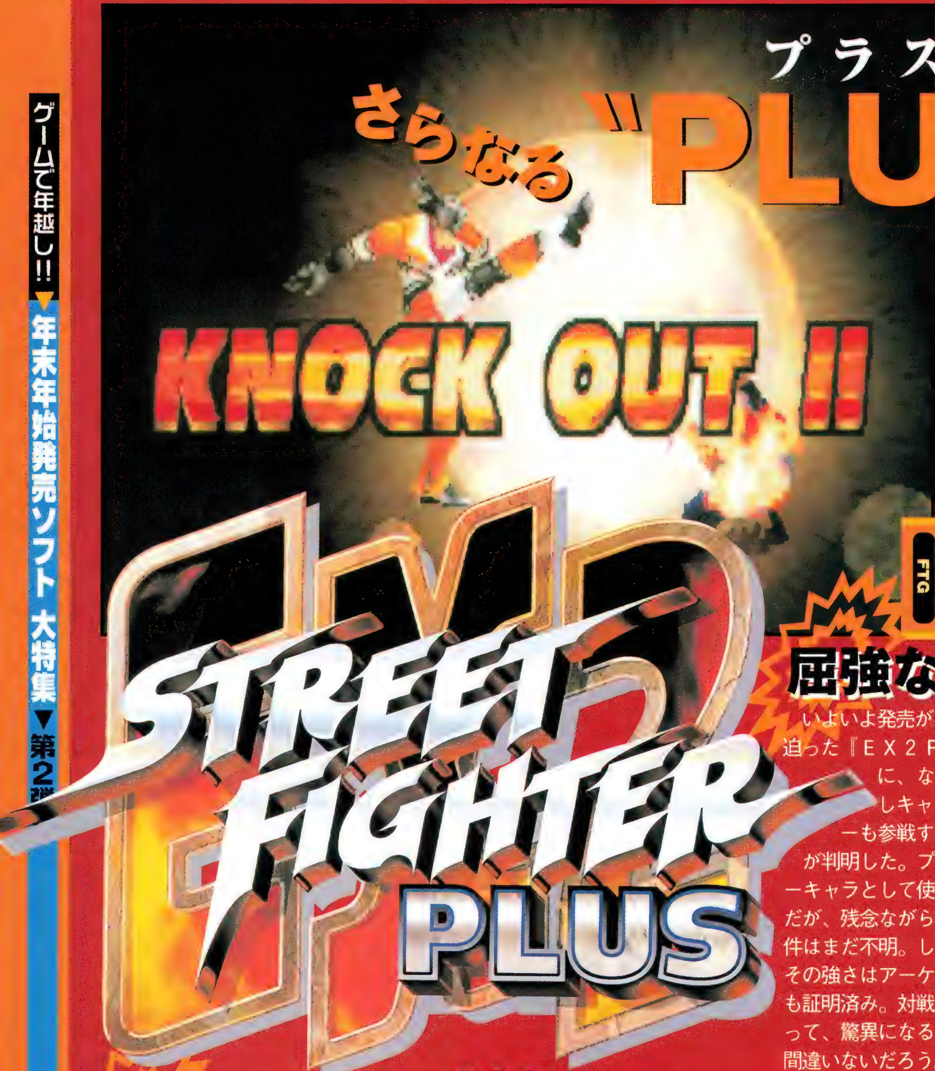
シリーズを通して受け継がれてきたのが、主人公のリュウが竜に変身するという「竜変身」システム。だが、右の写真では、竜を"召喚"しているように見える。もしかすると竜は、戦闘の際に召喚魔法によって登場するのかも？

▶魔方陣の中央から、草竜・タープが姿を現す！



竜を召喚?

さらなる"PLUS(プラス)"要素、大公開!!



前回に続いて今回も『EX2 PLUS』の新要素を公開していくぞ。前作をはるかに上回る"PLUS"な要素の数々に、熱くなること間違いなしだ!

FTG	STREET FIGHTER EX2 PLUS	12/22	▶カプコン／アリカ
			▶¥5,800
			▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

屈強な隠しキャラが参戦決定!

いよいよ発売が目前に迫った『EX2 PLUS』に、なんと隠しキャラクターも参戦することが判明した。プレイヤーキャラとして使用可能だが、残念ながら出現条件はまだ不明。しかし、その強さはアーケードでも証明済み。対戦者にとって、驚異になることは間違いないだろう。



システムに"PLUS(プラス)"ここが新要素!!

『EX2 PLUS』ならではの新システム、それが「エクセル」と「メテオコンボ」だ。この2つは、ともにスーパーコンボゲージを消費することで行える動作。エクセルはゲージを1つ、メテオコンボはゲージを3つ消費するぞ。ゲージの使い方に広がりが出たので、より白熱した対戦が楽しめるようになったのだ。右で、この2つの新システムの詳細を説明しよう。



▲どちらの新システムも強力！しっかりと使いこなせば、勝利にまた一歩近づくぞ。

PLUS!! EXCEL!! エクセル

無限の組み合わせ!! これがエクセルだ!!

通常技や必殺技の戻りモーションを途中で中断して、次々と技をつなげられるシステム、これが「エクセル」だ。ゲージを1つ消費するが、発動時に無敵時間があることや、一部の例外を除いて通常技や必殺技をつなげて連続技を組み立てられる点など、メリットは多い。



▶エクセル発動時の無敵時間で、相手の技を回避。



◀攻撃判定の発生が早い技で迎撃!!



▶さらに通常技や必殺技をつなげてダメージを与えて……。



▲エクセルの効果時間終了まぎわに、ダメージの高い必殺技でフィニッシュだ!!

PLUS!! METEOR!! メテオコンボ

超威力で一発逆転!!

ゲージを3つ消費するが、絶大なダメージを与えられる、いわば強化版のスーパーコンボ。使いどころが重要になるぞ。





▶もちろんメテオコンボもスーパーキャンセルが可能。必殺技からつなげられるぞ。

従来のモードもさらに“PLUS(プラス)”!!

前作にもあったボーナスゲームやプラクティスモードももちろん用意されているぞ。しかも、“PLUS”仕様でさらにパワーアップ!! 今回は新たに判明した、ボーナスモードの新ゲームと、新システムでパワーアップしたプラクティスモードの問題について紹介するぞ。

PLUS!! BONUS!! ボーナスゲーム　アーケードにもなかった新モードが発覚!!

PS版『EX2 PLUS』のボーナスゲームに、新事実発覚!! なんと、アーケードにもなかった新モードが用意されているのだ。その名も、「VS. VEGAⅡ」。おなじみのボスキャラ・ベガと、一騎打ちをするモードだ。そのほかのゲームとあわせて、以下で紹介するぞ！



◀さまざまなゲームがキミを待つ

…VS.VEGA Ⅱ

ラウンド開始前に、空中からもう1人のベガが出現。合体して真っ白なベガが爆誕する……という意味深なデモで始まるこのモード。プレイヤーと戦うベガは、驚異的な強さを持っているぞ。攻撃力は絶大で、ガードブレイクやエクセルをも的確に使いこなしてくるのだ。この強敵……キミは倒せるか!?


◀2体のベガが、合体!? 誕生した白ベガ（？）の戦闘力は、はたして!!



▼メテオコンボを的確に使ってくるぞ。

…エクセルブレイク

エクセルを使った攻撃でしか、ダメージを与えられないゲーム。このモードで有効なエクセルを研究しよう!!




▲見た目よりも、攻撃力重視の連続技で攻めろ。

…サテライトフォール

空から落ちてくる人工衛星を破壊するという、なんとも豪快なボーナスゲーム。持てる技術のすべてをつぎ込んで、みごと人工衛星を破壊するのだ!!


▶いっしょに落ちてくる隕石も破壊して、得点を稼ごう！

PLUS!! TRIAL!! トライアルモード　『EX2 PLUS』ならではの問題が続々、続々!!

超難解!!

画面に表示される必殺技や連続技を、出題されたとおりに成功させていくモード。「波動拳をヒットさせる」といった簡単な問題から、新システムのエクセルをとり入れた問題など、多彩かつ膨大な難問がキミを待つ！　これぞPS版の醍醐味だ!!


▶特定条件下で必殺技を当てるなど、高度な技術が要求される問題も。



▼「エクセル中に高ダメージを与える」といった、エクセル絡みの問題も。



◀前作同様、中には非常にマニアックな問題も出題される。

目指せ全問クリア!!

PS ONLY!! ディレクターモードはこんなこともできるんです！

自分の戦いを記録して、さまざまな編集を加えられるこのモード。ものは試しとばかりに、2つほど作ってみました、ハイ！　シロウトまるだしのつたない作品だけど……まずはご覧あれ!!

EDIT❶ 地味な技の応酬も、胃が痛むような心理戦も！　エディット1つでドラマチックに演出できる!!

顔を合わせれば“しょっぱい試合”（セコい手や地味な攻防ばかりの試合）を繰り広げる、この記事の担当編集とライター。そんな彼らの試合を、エディットしてみた。ゲームセンターで同じことをしたら灰皿が飛んできそうな対戦も、こうしてみればけっこうイケてる！……かも。


◀開始早々、しゃがみ弱キック……？


▶しかし、ためらうことなくそのまま投げ!!




▲追撃を恐れ起き上がり昇龍拳を放つも、完全に読まれスカされる。

◀ごていねいに空中投げ。リュウ（編集）のプライドはズタボロに。

EDIT❷ 2人の息をシンクロさせれば、大道芸だって思いのまま!!　瞬間、心、重ねて……!!

カッコよくて華麗な映像を収録するのが、このモードの醍醐味。でも、たまにはコミカルな編集も手掛けてみてはいかが？　このモードでは、相手キャラを2P側で操作することもできる。だから、友だちと協力すれば、珍妙な映像を作り出すこともできるのだ。


▶空高く舞い上がる、スカロ×2の勇姿！


◀若干のズレが出るのも、ご愛敬。


▲あくまでも華麗に、どこかで見たようなカカト落としを決めるスカロ×2!!



▶最後は、飛び蹴りでキメ！　上手に編集できたら、友だちに自慢しよう!!

XI [sái] JUMBO

ダイス独特の動きから生まれるおもしろさが高く評価され、大ヒットを記録したPZG『XI』。そんな人気作があらゆる意味でパワーアップして、この年末、ファンのもとに帰ってくるぞ。前作とは一味違う魅力の数々を、とくとご覧あれ！

PZG XI [sái] JUMBO 12/22 ▶SCEI ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）、2P同時プレイ可

ダイスを使った傑作PZGの第2弾!!



みんなの人気者で、5人兄弟の中心的存在だ。足の速さは普通だぞ。

前作の特徴だった、ダイス独特の動きやチェイン（※1）をガンガン決めていく爽快さは、今作でも健在だ。それでいて、前作にはなかった新システムもたくさん追加されているので、今作ならではの攻略を練る楽しみもタップリ残されているぞ。ここではそんな『XI JUMBO』のシステムを駆け足でチェックしていくことにしよう。





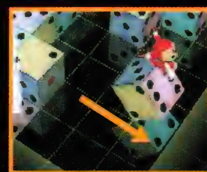
◀メインメニュー画面。特定の場所をクリックすればコマンドを選択可能。▼対戦形式のモードでは、8倍のジャンボサイズのダイスまで登場！

前作そのままの【基本システム】

ダイスを巡る基本システムは、前作の『XI』とまったく同じだ。前作をプレイしていない人のために、それらの基本システムを改めて復習しておこう。

ダイスの動かし方

ダイスの上に立っているとき、ほかのダイスなどの妨げがない方向に移動すると、玉乗りの要領でダイスをコロコロ転がしながら動けるぞ。



◀原則として、ダイスは転がしながら移動させる。

ダイスの消し方

同じ目のダイスを目の数と同じ個数隣接させるとバニッシュ（※2）させられる。なお、2の目の場合ははハッピーワン（※3）で消す。



◀3の目なら、3個以上を隣接させれば消せる。

NEW ACTIONS! 新登場のアクションも超魅力的!!

『XI JUMBO』になって、初めて使えるようになった新アクションの数々。これらの出現によって、どんな魅力や攻略法が生み出されていくのか、今から本当に楽しみだ。

NEW ACTION 1 ダイスを持ち上げる

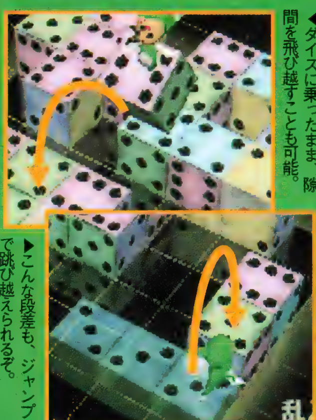
新アクションの中でもことさら新鮮なのが、ダイスを持ち上げる、という動作だ。持ち上げたダイスは、隣のマス（4方向の任意の場所）に置き直すこともできるし、ポーンと遠くに放り投げることだってできるのだ。



◀ダイスを放り投げる。真新しい動きが新鮮なのだ。

NEW ACTION 2 ジャンプで行動範囲UP

マイキャラ自身が覚えたもうひとつの新アクション、ジャンプによって、前作では乗り越えられなかった高い段差も軽々と跳び移れるようになったぞ。しかも、ダイスに乗っているときには、ダイスといっしょにジャンプできるのだ。



◀ダイスに乗ったまま、隙間を飛び越すことも可能。

▶こんな段差も、ジャンプで跳び越えられるぞ。

NEW ACTION 3 段差を使って予約する

ダイスが2段構えになった今作では、「予約」という積み込み（※4）ができるようになった。「予約」とは、「下段のダイスがバニッシュして、上段のダイスが落ちることによって、新たなチェインが起こること」を指している。



◀バニッシュした5の目の上に、同じ5の目が乗っていると……。

▶上段のダイスが落ちてきて、下のダイスとチェインする！



一番のお調子者で、八方美人なところもある。足はとても速い。

『XI』ワールド キーワードチェック

●※1「チェイン」：一度バニッシュしたところに新たに同じ目のダイスを加えて、連続バニッシュを行うこと。3回チェインすることを「3チェイン」と表現したりする。　●※2「バニッシュ」：2～6の目のダイスを使い、同じ目のダイスを一定個数隣接させて消すこと。

楽しいモードの数々に誰でもハマること間違いなし!

『XI JUMBO』は、プレイモードも文句なしの充実ぶり。前作と同じように、それぞれのモードごとにまったく違った楽しみ方ができるので、やり応えも満点なのだ。主なモードをスタイル別に紹介していくので、それぞれのモードでどんな遊び方ができるのか、しっかりチェックしておこう。



アスール

ちょっとクールな性格で、いつも落ちついている。足はとても速い。

頭脳で勝負のパズルモード

指先のテクニックよりも、もっぱら思考力が重要になるモード。フィールド上に予め配置されたダイスを規定手数以内にすべて消すのが、ゲームの目的になる。ステージによってはジャンプや持ち上げといった新アクションを使う問題もあって、奥深さも一段と増しているぞ。また、自分だけのオリジナル問題を作るパズルエディット機能も用意されているので、難問を作って、友だちに解かせるといった新しい楽しみ方もできるのだ。

1人でプレイ



◀頭を使って、規定手数以内で、全部のダイスを消してあげよう。

2人でプレイ



◀2P専用の問題も新登場! 2人の協力なくしてはクリアできないぞ。

CHECK 特殊な性質を持つダイス

前作同様、パズルモードには特殊な性質を持つダイスが登場。さまざまな動きでプレイヤーを悩ませてくれるぞ。今作で初登場の新ダイスもいくつかあるので、期待しよう!!



▶新ダイスの1つ、磁石ダイスの性質説明画面。この厄介さは、実際に試してみないとわからない?



モモ

紅一点の女の子。実はけっこうイタズラ好き。足は速い(みんな?)。

記録に挑戦するトライアルモード

記録の限界に挑戦する、最も奥の深いモード。新アクションを使った点数稼ぎもあるため、前作をやりこんだ人でも、改めて楽しめること間違いなし。また、今回は「タイムリミテッド」、「ノルマアタック」それぞれで、1人プレイ時と2人プレイ時のスコアを別々に記録集計(セーブ含む)できるようになった。1人で自分の限界を極めるもよし、友人といっしょに仲良くスコア更新を楽しむもよし、いろいろな遊び方ができるぞ。

タイムリミテッド

3分間という制限時間の中で、何点稼げるかを競う。1回のプレイ時間が短めなので、繰り返し挑戦したくなるぞ。基本は前作と同じで、違いと言えば、新アクションが使えることと、一時のダイス最大出現数が46個にアップした点くらい。



◀3分間に集中して、自分の限界に挑んでみよう!

ノルマアタック

フィールドの下段がダイスで埋めつくされるまで、延々とプレイを続行できる。ゲームオーバーになるまでに、何点稼げるかを競っていくぞ。画面上にノルマが表示され、その課題をこなすと、特別ボーナスが加点されるのが特徴。



◀画面上の課題に注目。これをこなすと点数も飛躍的にアップ。

CHECK リプレイをセーブする機能も!

タイムリミテッドには、リプレイのセーブ機能が用意され、自分のプレイをいつでもゲーム上で鑑賞しなおせるようになっているぞ(1P時、2P時、ともにセーブ可能)。自分の編み出したスーパープレイをリプレイに残して友だちに自慢したりと、その利用価値は無限大なのだ。



ホァン

のんびり屋でお人好しのマイペース型。足は兄妹の中でも一番遅い。

対戦が楽しいバーサス&ぼうけんモード

1対1の対戦プレイも楽しめるぞ。バーサスモードは友だちと、ぼうけんモードはCOMとの対戦が楽しめるのだ!



▶対戦モードは、フィールドの形も変化! 相手にダイスを送り込み、動けなくさせれば勝ちだ!!

CHECK 対COM戦の敵

対COM戦は、ちょっとしたストーリーのもとに、登場する敵を次々と倒していく内容。現れる敵は愉快なヤツばかりなのだ。



ウージー　エンプティ

読者の記録を大募集 「DPSコロシアム」でスコアアタック大会を開催!!

本誌「DPSコロシアム」のコーナーでは、読者のみんなが『XI JUMBO』で出してくれた記録を大募集して、誌上スコアアタック大会を開催するぞ。注目の競技ルールは「タイムリミテッド(1P)のスコアを競う」というもの。女性や小学生限定の特別集計部門も用意しているので、優勝まで届かなくても、部門別の日本一になるチャンスが残されているぞ(もちろん、名前は誌面に掲載されるのだ!)。友だちも誘って気軽に参加してみよう。ほかにも「ノルマアタック」や「ぼうけん(オールクリアタイム)」での記録はもちろん、2Pプレイ時の記録なども積極的に募集をしていくので、期待してね!

詳しいことはVol.131「DSPコロシアム」で発表するぞ!!



◀スゴい記録を叩き出して、コーナーに殴り込みをかけてみよう!

「XI」ワールドキーワードチェック

●※3「ハッピーワン」:バニッシュしている最中のダイスに1の目を隣接させると、フィールド上の1の目をすべてを消すことができる。この消し方のこと。●※4「積み込み」:将来チェインさせることを計算して、ダイスを特定の位置と向きに配置すること。



ぽけかの

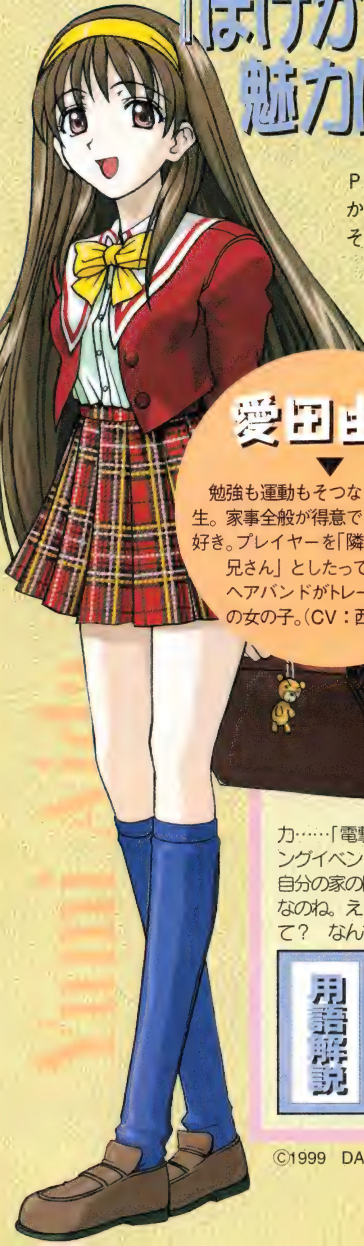
poke-kano♥



ウワサのポケステ必須育成SLGも、ついに発売直前！ 今回は、『ぽけかの』の魅力を再確認するリプレイ企画をお届けしよう！ また、キャラクターデザインを担当した、さいとうつかさ氏のメッセージも必見だ!!

『ぽけかの』の隠れた魅力に迫ってみる

これまでにも、ポケステで育成し、PSでイベントを見る……と『ぽけかの』の流れを解説してきたものの、その特徴的なシステムをいま1つ理解できない人も多いと思う。そこで今回は、リプレイ&用語解説という形で、実際のゲームの〝ノリ〟つかんでもらおう。また右ページでは、このゲームの売りの1つである「女の子の成長」というポイントを再チェック！ ほかにも、さいとうつかさ氏のインタビューもあるので、お見逃しないように。



愛田由美

▼

勉強も運動もそつなくこなす優等生。家事全般が得意で、特に料理が好き。プレイヤーを「隣のステキなお兄さん」としたってくれる、ヘアバンドがトレードマークの女の子。(CV：西田裕美)

SLG	ぽけかの	12/16	▶データム・ポリスター
	愛田由美／植野史緒／宝条院静香		▶各¥3,800
			▶PS（8ブロック）

★由美ちゃん、わが家に来る★

……『ぽけかの』三昧の日々を誌上リプレイ

【1日目】 ゲームを立ち上げて、まずは主人公の名前を入力……「電撃太郎」(①)っと。おっ、オープニングイベントか。なになに……由美ちゃんは、自分の家の隣に越してきたっていう設定(②)なのね。え？ 「引越しソバってなに」だって？ なんて答えよう（③）。

【2日目】 さて、ポケステにダウンロード（④）した『ぽけかの』で、今日は料理（⑤）にチャレンジさせるかな。しばらくしてから、見てみると……お、パラメータアップ（⑥）してる！ この調子で家庭的な娘に育ってもらおう。



◀こまめなコミュニケーションで、女の子の好みを知ろう。

【3日目】 ……と思って、料理をさせたまま放っておくこと8時間。ゲーム中では、4カ月が経過したことになる。久しぶりに見た由美ちゃんは……怒っていた（⑦）。あわててスケジュールを変更してみるが……なんとなく機嫌が悪い気も？ さすがに反省する（⑧）。



▲なかよくなれれば、特殊なイベントも発生！ 見逃さないようにしたい。

用語解説

『ぽけかの』の基本システムを徹底解説！

①プレイヤーは、苗字・名前を登録。女の子たちは、ゲーム中にこの名前で呼んでくれる。途中で呼び方が変わることも？

②〝隣に越してきた〟ということ以外、ストーリー展開は3者3様。まったく違うシチュエーションで、楽しめるのだ。

③イベントでは、プレイヤーの言動を選択する場面もある。この選択で、その後のストーリー展開が変化することも。

④このゲームにおける育成は、すべてポケステ上で行う。

⑤育成のコマンドは、料理・勉強・運動・遊び・休むの5種類。

⑥パラメータの変化は、もちろんポケステ上で参照可能だ。

⑦長時間放っておいたり、同じ行動をさせ続けるのは危険だぞ。

成長する女の子たちの魅力に迫る!!

育成（恋愛）ＳＬＧは数多くあれど、プレイ期間が〝７年間〟というゲームは『ぽけかの』くらい。育成モノということで、ヒロインたちのパラメータの推移ももちろん気になるが、その変化が一番顕著なのはやはり〝外見〟。このゲームでは、年齢に合わせて3種類――制服、私服、表情などを含めるとさらに多く――の〝立ち〟グラフィックが用意（一例を下で紹介）されている。これらは、ＰＳにデータロードしたときに発生するイベント内で見ることができるぞ。出会ったときには小学生だった少女が、ゲーム終盤では高校生に成長する……という、「足長おじさん」的感覚をビジュアルで楽しむことができるのだ。そんな、ただ〝女の子に気に入られるためだけのゲーム〟とは違う、『ぽけかの』ならではの〝一緒に生活している感〟を、味わってほしい。

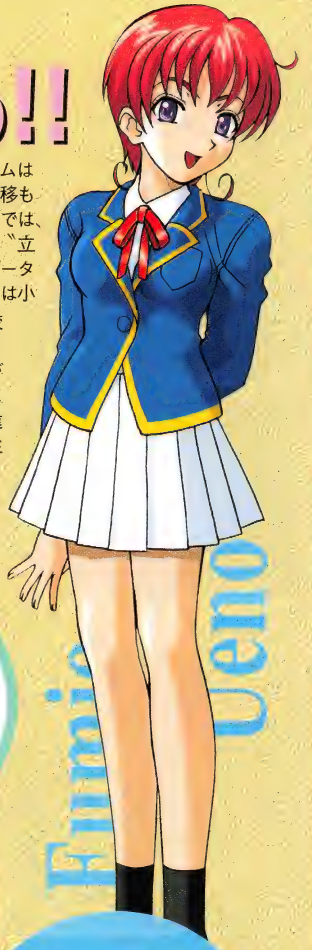




▲こまめなコミュニケーションが、『ぽけかの』を楽しむ秘訣。１日１回は話かけたい。



◀季節の行事や学校行事の時期（すでに現役じゃない人は思い出そう！）には、必ずデータロード。女の子との思い出を共有しよう。



静香の場合♥



宝条院静香

Sizuka Hojoin

眼鏡に三つ編みと、いかにも真面目そうな容姿の静香。勉強が得意な反面、生まれつき身体が弱い。そんな彼女に「家庭教師」として、プレイヤーは接することになる。（CV：鈴木砂織）

● 3人娘の生みの親 さいとうつかさ先生インタビュー

――まずは、３人の中で一番のお気に入りを。

さいとう氏（以下さ）「どのキャラも好きですが、中でもお気に入りは史緒かな。性格も元気だし、一緒にいて楽しそうだし。ボールをポコポコぶつけられるのはイヤですけど（笑）

――デザインに際して、苦労された点は？

さ「年齢による顔や体型、表情の違いでしょうか。各年齢がちゃんと育ったように見えて、かつ同一人物と見えるように描くのはけっこう大変でした」

――では、読者になにかメッセージを。

さ「３人とも、ていねいに気持ちを込めて作った娘ばかりです。ぜひ、ステキなお兄さんになってあげてくださいね」

――ありがとうございました。

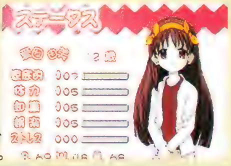
PROFILE

イラストレーター、漫画家。電撃G's マガジンをはじめ、各誌で活躍中。『ぽけかの』では、キャラクターデザインを担当。

植野史緒

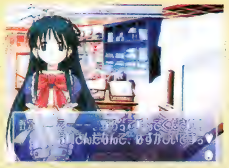
ショートカットにピンとはねた髪がカワイイ娘。運動神経はいいが、勉強は大キライ。まるで男の子のように元気な史緒とは「一番の親友」としてつき合っていくのだ。（CV：大谷美紀）

【4日目】　ＰＳにデータをロードしてステータスを見てみる（⑨）。ストレスも減っているみたいだし、とりあえず機嫌は直してくれたようだ。ただ、好感度のダウンは確実（⑩）。そこで、由美ちゃんのハートを射止めるために、プレゼント大作戦を決行！　『ぽけかの』に用意されたミニゲーム（⑪）でお金を稼いで、ショップへと向かう。カワイイ店員さん（⑫）が迎えてくれたけど……さて、なにを買おう（⑬）。



◀ＰＳ本体でなら、ビジュアル的にパラメータチェックも可能。

【5日目】　最近は、由美ちゃんもだいぶ信頼してくれるようになったのか、会話の内容も日常的なものから、恋愛の相談なんかに変化しつつある。さて……今日もお約束のデータロード(⑭)。お～、由美ちゃんも、つい高校生か！　え、なに？「高校生になったから、ちゃんづけは恥ずかしい」って？　そうか、それじゃ遠慮なく呼び捨てで……ゆ、由美(照)。←照れてどうする。そんなこんなで、５日目が暮れる。



▲ウワサのカワイイ店員さん、野乃。見覚えのあるキミは、イロイロな意味(笑)でレベルが高い!!

【6日目】　なんと「ヘンなオジサンに襲われ（？）た」と、話す由美。許せん！　変態オヤヂ。とはいえ、時が経つのも早いもので、由美と過ごしてもう６年（⑮）。どちらかといえばフリフリ系だった服も、今ではずいぶんシックな大人の女性（⑯）って感じだし。でも、来年でお別れか……。



◀最後の年で、二人の関係はどうなってしまうのか!?　続く……？

そして、最後の年へ

⑧ポケステ上で、女の子が「プンプン」などと言い出したら注意。
⑨ＰＳにデータロードすれば、より細かなステータスを見ることも可能。身長、体重、スリーサイズ♥などもわかるぞ。
⑩好感度という隠しパラメータもあり、エンディングに影響する？
⑪ポケステ用のミニゲームは、キャラ別２種類＋共通５種類。
⑫実は、電撃G'sマガジンでおなじみの、野乃ちゃんだったりする。
⑬当然、女の子には好みがあるので、なにをあげるかはかなり重要だ。
⑭育成がポケステなら、イベントはプレステ本体（当然、テレビで見る）で行う。ゲーム内の時間とリンクしてるので、こまめにロードしよう。
⑮ゲームの期間は７年間。ポケステのタイマー機能を使い、現実の時間の流れとリンクしている。ゲーム内の１年は、現実世界の１日となる。
⑯時間の経過によって、女の子の外見も変化。詳細は上のカコミで。

ぽけかの Pocke-Kano♥

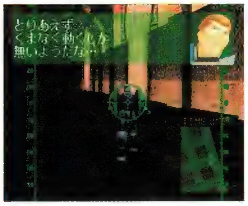
SLG

Tactical Armor Custom ガサラキ

1/13
▶バンダイ
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）

思考回路を進化させる独特の成長システム、的確な作戦、判断でミッションを遂行する戦略性など、多くの魅力を持つ戦術SLG『ガサラキ』のシステムを徹底解剖！

原作アニメの設定を色濃く取り入れた戦略性豊かなリアルタイムSLG



▲緻密な作戦で困難な任務を遂行する、奥深い戦術性を堪能できるぞ。

ここで紹介する『ガサラキ』は、同名のTVアニメが原作のリアルタイムSLG。アニメ版の設定を踏襲した世界で、"鬼"の筋肉組織を持つ歩行兵器「TA（Tactical Armor）」を駆って任務を遂行していくのがゲームの目的だ。ストーリーは完全オリジナルなので、原作を知らなくても楽しめるぞ。

STORY ・アニメから10年後が舞台だ

PS版『ガサラキ』のストーリーは、アニメ版のエピソードから10年後の世界が舞台。この時代ではTAが通常兵器として量産され、世界各地で起こるテロの鎮圧に活躍している。物語は、そんな動乱の時代の中で主人公・加納恭司が国連軍のエリート部隊「ブルーヘッズ」に転属されるところから始まる。ブルーヘッズが活動しているジュネーブに飛んだ恭司は、そこで数々の任務に参加することになる……。



◀ブルーヘッズに入隊した恭司を、波乱の運命が待ち受ける！

緻密な作戦・戦術で任務を達成せよ!!



▶重要拠点の占拠など、任務の内容はさまざまだ。

ミッション通達から任務完了まで、チャートで示した流れに沿ってゲームは進行していく。ミッションの内容を考慮したTAのカスタマイズや、出動メンバーの選出、戦闘での指示など、プレイヤーは独自の判断でさまざまな要素を決定し、任務の遂行を目指すのだ。任務を完了すると、TAの性能をアップさせる思考チップなどが支給される。ただし、支給されるアイテムは、任務の成否によって大きく変わってくるので、迅速な作戦行動が重要だぞ。

●ゲームの流れ●

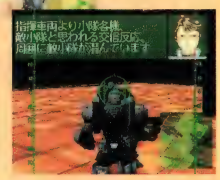
1. **ミッション通達** まずは、国連軍の上官からブルーヘッズへの任務が通達される。
2. **ブリーフィング**
3. **作戦モード**
4. **戦闘モード**
5. **任務完了！** 目的を果たした時点で、任務は完了。このあとストーリーが進行し、次の任務へ進む。

作戦モード 任務遂行に向けて作戦行動を実行!!

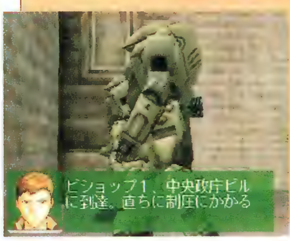
ブリーフィングでの準備が終わったら、いよいよ作戦開始！　作戦中は常に隊列を組んで行動し、画面右下のレーダーを頼りにフィールドを侵攻、もしくは探索する。また、リアルタイムに入る味方機やオペレーターからの通信にも耳を傾けて、的確に任務を遂行していこう。



◀レーダーには周囲の地形と、近くにいる敵の位置が表示される。シンプルだがとっても便利。



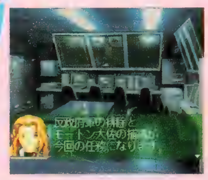
▶任務に支障をきたす事態が起こると、オペレーターが通信で知らせてくれる。



◀山場となる場面では、迫力のイベントムービーが！

ブリーフィング 出動前の準備が任務の成否を決める!!

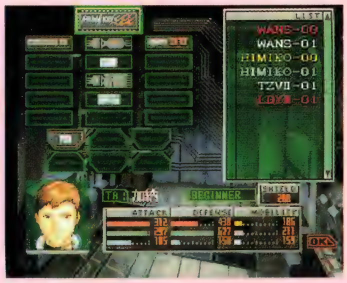
ブリーフィングでは、任務内容のチェックやTAのカスタマイズ、出動メンバーの選択といった準備ができる。ここでTAのマザーボードと思考チップを設定することで、TAの戦闘能力がアップするぞ。また、任務には恭司を入れて3人が出動できるので、他のメンバーをブルーヘッズの仲間から選ぶ必要がある。仲間にはそれぞれ、接近戦に強い、後方支援に適しているなどの特徴があり、任務との相性も考えないと十分な能力を発揮できないぞ。



◀任務の内容を確認すれば、戦略が立てやすい。



◀任務に適したパイロットを選んで出動だ。



[マザーボード]

TAの根本的な性能を決める、人工知能の働きをするボード。攻撃重視型、防御型、高機動型、支援重視型の4種類があり、たとえば攻撃重視型のボードを装着したTAは、攻撃力に優れた機体になる。また、このボードは戦闘を重ねることで少しずつ進化し、TAの性能をより高く引き出せるようになっていくぞ。

[思考チップ]

TAの性能をアップさせるチップ。近距離攻撃用、機動力増加など9種類があり、最大で15個まで装着できる。また、同じ種類のチップを装着した場合でも、配置によって性能の上昇率が異なるため、性能が大きくアップする配置を探し出すという、パズル的な楽しみ方もできる。

戦闘モード 立ちはだかる敵兵器との壮絶な死闘!!

フィールドで待ち受ける敵に接触すると、戦闘モードに突入！　戦闘はオートバトルで進行し、プレイヤーがそれぞれのTAに指示を出すと、自動的に行動を開始する。戦闘が始まったら指示の変更はできないので、最初に指示を出すときの判断が重要になるぞ。



▼戦況が不利になると、オペレーターの通信が入って撤退が可能になる。戦略的撤退も立派な作戦だ。



▲複数の機体に同じ指示は出せない。攻撃やサポートなどの役割を考えて、指示を出す必要がある。

臨場感抜群のバトル!!



▶キャラクターの表情とセリフが、バトルを盛り上げるぞ！

RPG

カムライー神来ー

ナムコから久々に新たなRPGが登場！ 神と人間が対立する、独特の世界観とキャラクターが魅力

2000年(予) ▶ナムコ ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）

神と人――2人の主人公が描く神の世界のRPG



▲さまざまな特色を持つ、6つの国々を旅する。

広大な雲海に浮かぶ6つの国々（大地の国、火の国、光の国、天空の国、生(う)の国、闇の国）からなる世界に、神族と人間が暮らす。神は人間を保護し、国々は平和に統治されていた。だが、一部の神族が人間を不当に弾圧しようとしたことにより、その平和がくずれ始める。

物語は、神族の不死乃神子と人間のカガトという、対立する立場の2人の主人公の視点で描かれる。キャラデザインに美樹本晴彦氏、世界観原案に寺田憲史氏の豪華スタッフだ。

神族の主人公
不死乃神子(ふしのみこ)

光の国の神子だが、訳あって生の国の神将として、妖獣討伐の任務についている。プライドが高くクールで頑固。人間は支配されるべきものと考える。



▶実力を重視する不死は、自分にも他人にも厳しい。



「人は神に従い、神は人を保護する」対極に位置する2人の主人公の物語とは？

CHECK 各キャラが"意志"を持った戦闘システム


◀画面右下にコマンドが表示。「集」は集中攻撃。
▶「散」は各キャラが、バラバラに敵を攻撃。

このゲームでは、各キャラのAIに"意志"を持たせた戦闘システムを搭載している。各キャラは自分自身で判断して敵と戦い、プレイヤーはパーティ全体の様子を見て、全体に指示を与えるのだ。また、各主人公に対する信頼度や好感度が設定されていて、それが戦局に反映されることもある。キャラの個性を重視した戦闘に注目。


▶不死乃神子が仲間の蔓姫をかばっている。信頼度の反映？



人間の主人公
カガト

神に見放された、闇の国に住む少年。幼い頃に両親を亡くし、オババに育てられた。ほかの世界を見たいという好奇心と、自分を鍛えたいという気持ちから旅に出る。未知の力を秘めている。



◀育ての親のオババの許しを得て、旅に出るカガト。

SPG

実況パワフルプロ野球'99決定版

最新のデータで「シナリオモード」や「公式戦記録モード」が楽しめる"決定版"!!

12/25 ▶コナミ ▶¥5,800 ▶MC（2ブロック） AC（DS対応）

"決定版"であの名シーンを楽しもう!!



▲手軽な操作でプロ野球の醍醐味を再現。今シーズンの成績に応じ、選手の能力も調整されている。

今シーズンの最終データを採用した、『実況パワフルプロ野球'99』の"決定版"が早くも登場!! 前作『開幕版』をもとに、99年を沸かせたあのルーキーや強力な外国人選手たちが、すべて実名で登場。今シーズンの名勝負をモチーフにした「シナリオ」モードに加えて、全公式戦の記録を見ることができる「公式戦記録」モードなどが、最新のデータで楽しめるぞ。好評の「アレンジ」や「サクセス」などのモードには、新イベントも加わって、パワーアップしているのだ。


◀今回の「サクセス」は社会人野球からプロ入りを目指す。ヒロインとの新イベントも！



▶キャンプでのチーム強化が可能になった「ペナント」モード。ペナントレースを楽しむものだ。



▲「公式戦記録」モードで、99年度のプロ野球の詳細な記録をチェック!! データベースとしても活用できるのだ!!

ETC

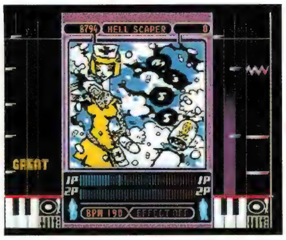
ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～

アーケードで好評稼働中の最新作『beatmania 5thMIX』が、早くもPSに登場!!

1/27 ▶コナミ ▶¥2,800 ▶MC（5ブロック）、AC（DS非対応）、アスキー製専用コントローラ、DJ Station PRO

最新のサウンド49曲でビートを刻め!!

大人気の『beatmania』のアペンドディスク第4弾。アーケードで好評稼働中の最新作『5thMIX』から、前作の曲数をはるかに超える49曲を収録。今回はアーケード移植の「オリジナルモード」と、他のアペンドの経由で出現する「ボーナスエディットモード」に新モードを追加。とにかく早い「ハイスピードモード」や「サドゥンモード」が楽しめる。



◀アナザー曲やハード曲も加えると、曲は全部で60曲以上!!

ETC

ギターフリークス APPEND 2ndMIX(仮)

アーケード版『2ndMIX』の曲を中心に、40曲以上を収録したアペンドディスクが登場

2/24(予) ▶コナミ ▶¥2,800 ▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応） ギターフリークス専用コントローラ、ビートマニア専用コントローラ

新曲満載のアペンドディスク第1弾!!

アーケードで好評稼働中の『2ndMIX』を完全収録した『ギターフリークス』のアペンドディスク第1弾。高難度の「エクストリーム」＆「エクストリームプラス」などの新モードや、PS版オリジナルの新曲を多数追加。さらにメモリーカードを使ったアーケードとのリンクに加えて、PS2版『ドラムマニア』とのセッションプレイ曲も用意されているぞ。



◀別売りの専用コントローラで、より白熱した演奏が楽しめる。

ACT

ロックマン1〜6

PS版として復活をとげた『ロックマン』シリーズの全作品を完全大紹介！
さらにカプコンのプロデューサー、稲船氏からのコメントも掲載だ!!

発売中
▶カプコン
▶各¥2,800
▶MC（1ブロック）、PS（13ブロック）
DS（AC非対応）

最新作『6』を含め、PS版『ロックマン』の魅力を探る!!

FC版を完全移植したオリジナルモード十盛りだくさんの新要素という豪華な内容で好評発売中のPS版『ロックマン』シリーズ。今回はその最新作となる6作目の発売を記念して、これまで登場した作品をまとめて一挙に紹介だ！ さらに『ロックマン』の父と呼ばれているカプコンのプロデューサー、稲船敬二氏からいただいたコメントも掲載しちゃうぞ。そちらもチェックしておくように！ それではまず、PS版ならではの要素について解説していこう。

◆PS版ならではのオリジナル要素◆

1 初心者さんも安心ナビモード

ゲーム内容はオリジナルモードと同じだが、本シリーズにはヒントシステムが搭載されている。かなり親切に教えてくれるので初心者さんも安心のはず！



◀攻略法などをアドバイスしてくれるのだ。

2 データベースでキャラクターを参照

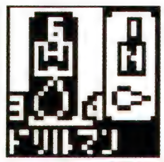
敵のデータはデータベースに蓄積され、あとで参照することができる。データは『ポケロク』ともリンクしていて、育成したボスの能力も確認できるのだ。



◀新発見が続出！ コンプリートを目指そう。

3 ポケステ対応でボスが育成可能！

ポケステを使えば本編に登場したボスをダウンロードして育成することが可能。さらに育成したボスを本編に戻して戦うこともできる。2人対戦もOK！



◀ミニゲームやバトルでボスを育成。友だちの育てたボスと対戦もできるぞ。

特別コラム ボクとロックマンとの熱いカンケイ

●『ロックマン』の過去は……？
稲船：まず名前なんですが基本的に音楽用語からとってるんですよ。気付いてましたか？ 物語はロボットアニメのセオリーというか、そういうものを参考にしてます。開発するときはワンステージごと丁寧に……というのを心がけてますね。好きなキャラはブルース……ですが、出番が少ないんですよ。今後はもっと活躍させたいな〜と思ってます。

●『ロックマン』の未来は……？
稲船：ず〜っと死ぬまで続けていきたいですね（笑）。以前やっていた「ボスキャラの一般募集」も復活させたいです。あとACTだけでなく、ほかのジャンルでもできれば……と思ってます。今後の展開にも期待していてください！

稲船敬二



◀『ロックマン』シリーズすべての作品に携わっている「ロックマンの父」とも言うべきプロデューサー。代表作は『ロックマン』シリーズ全般ほか『バイオハザード3』など。

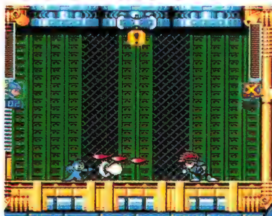
ロックマン6 史上最大の戦い!!

各地から集められた最強のロボット軍団と勝負！

平和のために開催されたロボット選手権が、Mr.Xに乗っ取られた！ Mr.XとはDr.ワイリーを影で操っていた人物。黒幕の登場により、かつてない壮絶な戦いが展開していく……。本作の特徴は、ロックマンが愛犬ラッシュと合体できるようになったこと。これにより空中を飛行したり敵を殴ったりなど、より多彩なアクションが楽しめるようになったぞ。もちろんPS版ならではのオリジナルのモードも健在。そのほか隠し要素もあるらしいが……。



◀研究所でロックマンのパワーアップが可能。



▲8体のボスたちは、これまで以上に個性的！ 遊びごたえ十分だ。



好評発売中のシリーズ作品をチェック!!

現在までに発売されているシリーズの5作品をまとめてチェックだ。いまなおシリーズを重ね、人気を保ち続けている『ロックマン』。その原点を存分に味わってみてはいかが？

ロックマン

6体のロボットたちの暴走をくい止めるのだ！

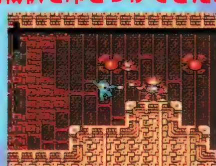
Dr.ライトが作ったロボットたちが突然暴走し始めた！ だがその背後には黒い影が……。記念すべきシリーズ第1弾。プレイしてみれば、人気の秘密がわかるはず！



ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

Dr.ワイリーが再び挑戦状を叩きつけてきた！

世界征服の野望に燃えるDr.ワイリーは8体のロボットを造り、再び活動を開始した！ シリーズ中で最高の難易度といわれる作品。サポートメカを駆使して戦うのだ。



ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

ロックマンの戦いに終止符が打たれる!?

別の惑星でロボットたちが反乱を起こしたとの知らせが入った。ロックは愛犬ラッシュを従えてその惑星に向かう！ ラッシュの機能を活用して数々の難所に挑むのだ。



ロックマン4 新たなる野望!!

新たなる敵、Dr.コサックの野望を打ち砕け！

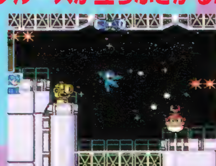
Dr.コサックが8つの都市を征服したことを告げてきた！ ロックは都市を奪還するため再び走り出す……。チャージショットは本作から使用可能になったのだ。



ロックマン5 ブルースの罠!?

ロックマンの行く手にブルースが立ちふさがる！

ブルースがロボットたちを率いて都市を襲撃！ Dr.ライトをさらって逃亡した。はたしてその真意は……。第5弾はミステリアスなストーリー展開も魅力的なのだ。



『ロックマン』シリーズのソフトは電撃Wチャンスキャンペーンの対象ソフト!!

プレイステーション2やドリームキャストなどが当たるスペシャルキャンペーン実施中！ 『ロックマン』シリーズを購入してキミもチャンスをゲットだ。 詳しくはP.206を参照

SLG

チョコボスタリオン

名作「ダービースタリオン」と人気キャラ「チョコボ」が合体した夢のSLG!!

12/22 ▶スクウェア ▶¥4,800 ▶MC(9ブロック) PS(15ブロック)

チョコボを最強の競走羽に育成しよう!!

おなじみの「チョコボ」シリーズのキャラクターたちが総出演する、競羽(けいば)育成SLGが登場。プレイヤーは牧場で競走用のチョコボを育成・訓練・配合していく。チョコボたちの配合を行うことで素質を次代に伝えることができるので、効果的な配合を繰り返し、最強の血統を目指そう。また、レースが行われる競羽場は、秘境遺跡や山岳廃坑、ジャングルなどの一風変わった場所にあり、地域によって天候や湿度などが異なってくるので、環境もレースの重要な要素になるのだ。



▲チョコボは両親から、能力と外見の性質を受け継いでいく。配合次第では、幻のチョコボも…!?



▲競羽場には四季があり、季節に応じて平均気温や降水確率が決まっている。チョコボにも寒さに強いなどの適性が存在するぞ。



◀チョコボの血統を示す血統表。配合を繰り返して、"最強の血統"を作り上げていくのが、ゲームの目的の1つなのだ。



▶誕生しようとしているチョコボの卵に向かって、祈りを捧げるシロマ。ハイクオリティのCGムービーにも注目しよう。

TBL

桃太郎電鉄V(ブイ)

パーティゲームの定番「桃太郎電鉄」が、装いも新たに「V(ブイ)」となって登場!!

12/16 ▶ハドソン ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) MT(4P対戦可)

ハチャメチャに楽しいシリーズ最新作!!

幅広い年齢層のユーザーに根強い人気を誇る、人気ボードゲームの最新作。日本全国を鉄道で旅しながら、さまざまな物件を売り買いして、億万長者を目指していくぞ。今作では新イベントのほか、特殊なルールで遊べる5種類の「バラエティゲーム」などの新モードが追加された。また、「鎌倉」や「大垣」などの新駅・新物件や、あの「ボンビー」を超えるシリーズ最大の恐怖「ハルマゲドン」も登場し、よりバラエティに富んだゲーム展開が楽しめるようになったのだ。



▲ダイスを転がし、出た目の合計だけ移動するスゴロク方式。年末年始にみんなで盛り上がろう。



◀今作から登場する「ハルマゲドン」。最凶のプレイヤーキラーと呼ばれるその正体とは一体……!?



▶沖縄からぶっとびカードを使用して、単純に飛距離を競い合う、新モード「ドラコンクエスト」。



▲初登場の大垣駅には、優良な物件が満載。おなじみの駅にも新たな物件が追加されて、さらに白熱した争奪戦が繰り広げられるぞ!!

AVG

みちのく秘湯恋物語 kai

根強い人気を誇る名作AVGが、さまざまな改良を加えられて、装いも新たに登場!!

12/22 ▶フォグ ▶¥3,800 ▶MC(3ブロック)

みちのくを舞台に繰り広げられる恋物語

美しいグラフィックと奥深いシナリオが好評を博した『～美少女花札紀行～みちのく秘湯恋物語』のリニューアル版。東北地方の観光名所を舞台に、旅先で出会う女の子たちの撮影を楽しむのだ(女の子との花札勝負に勝つことで撮影が可能になる)。今作では撮影時のグラフィックが追加されたうえ、女の子たちの撮影権利獲得も簡単になっているぞ。



◀あの感動を再び!! アルバムモードもより見やすく改良されたぞ。

ACT

レガシー オブ ケイン ソウルリーバー

「トゥームレイダー」シリーズのスタッフが制作した人気ACTが日本に上陸!!

発売日未定 ▶カプコン ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

特殊能力を駆使して悪の野望を打ち砕け!

世界征服を企む暗黒神ケインの野望を阻止していく3D・ACTがカプコンから発売されるぞ。プレイヤーは敵を倒すことで得られる特殊能力や武器、魔法を使って戦っていくことになる。ゲームは精神界と物質界というパラレルワールドを行き来しながら、全部で7つのフィールドを舞台に展開されていくぞ。ハードな世界観も必見だ!!



◀美しいCGで表現されたフィールドを舞台に激しいバトルが展開。

ETC

格ゲー野郎～Fighting Game Creator

本格的な2D対戦格闘を作ることができる、待望のコンストラクションツールが登場!!

2月(予) ▶インクリメントP ▶¥5,800(予) ▶MC(15ブロック) DS(AC非対応)

至高の格ゲーをキミの手で制作しよう!!

自分でキャラクターやシステムを設定して、手軽に2D対戦格闘ゲームが作れるコンストラクションツール。用意されている素材をアレンジして、自分だけのFTGを作成しよう。キャラクターの基本能力から必殺技、ストーリーやグラフィックまで、あらゆる要素がデザイン可能。もちろん、ゲームシステムやデモ映像も、自由に設定できるぞ!!



◀サンプルゲームもプレイ可能。意外なゲストキャラの存在も…!?

FTG

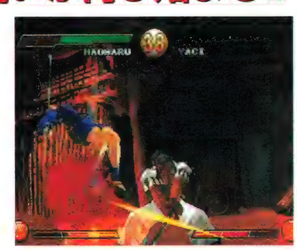
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

人気FTGの最新作がシリーズ初のコンシューマオリジナル作品としてPSに登場。

12/22(予) ▶SNK ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)、PS(10ブロック)

剣士たちの運命の闘いが再び始まる!!

武器格闘の元祖『サムライスピリッツ』の最新作。前作『アスラ斬魔伝』から20年後の世界を舞台に、新たな11人の剣士たちの物語が楽しめるぞ。つば迫り合いや武器飛ばしなど、剣術ならではの駆け引きに加えて、シリーズではおなじみの「怒システム」などの要素も健在。さらに、キャラクター性能をカスタマイズして戦うこともできるのだ!



◀一瞬も気が抜けない、緊迫した攻防が楽しめる3D剣術FTG!!

RCG

爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～

12|16
▶スパイク
▶￥5,800（体験版CD同梱）
▶MC（8ブロック）
AC（DS対応）

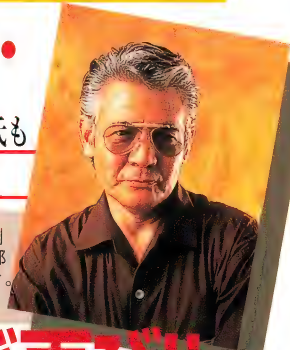
デコトラのレースゲームに、BGMは演歌。このストレートなカップリングで話題を呼んだ『デコトラ伝説』の第2弾がついに登場。予想を超える豪華キャストは注目度大!!

全国の熱き男たち(?)が待っていた…



全国のトラッカーのみならず、RCGファンやカラオケ好きな連中まで巻き込んで、爆発的に大ヒットした『デコトラ伝説』。その第2弾は、豪華絢爛なビッグゲストも参加したまさにパワーアップ版だ。あの「トラック野郎」シリーズの〝一番星の桃次郎〟こと菅原文太氏が声で出演し、BGMの演歌には北島三郎氏の曲を収録しているのだ。

あ菅原文太氏も声で出演!!



▶東映「トラック野郎」シリーズの主役・桃次郎を演じていた文太アニィ。あの渋い声がぁ…。

…あの〝デコトラRCG〟が再び!!

走りもドレスアップもパワーアップ!!

このゲームは、普段ゲームをやらない人でも楽しめるように、操作はシンプル一直線。アクセルは踏みっぱなしでOK。一般車をよけるには、ウインカーを出して車線変更するだけと、高度なテクは必要としないのだ。また、アートなデコトラを完成させるためのパーツやペイントは、前作以上の数を収録。トラックはダンプとカーゴ、それぞれに何種類か用意されているので、コレクションの楽しみもあるぞ。



▶個性と主張を全面に出した〝俺のデコトラ〟を作ることも目的の1つ。



▲友だちが作ったデコトラとの2P対戦もできる。一時的に加速できる「男の気合い」システムを使って出し抜け。

ボディを彩るペイントもさらに充実!!



ショップで購入できるペイントは、なんと300種類以上。ペイントツールを使用して、自分の好きな絵を描くことも可能なのだ。

全300種以上



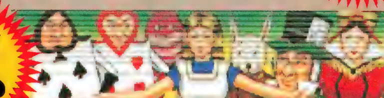
▲仁義な感じのペイントは、もはや定番。



▲目立つためなら、ピンクに染まって真っピンク。



▲動物愛護なアナタに、今日のにゃんこ。



▲メルヘンは男のオアシス。こんな絵柄もあるぞ。



▲寂しい夜はいつも一緒よ、プレイメイト。

男のドラマがここにある！メインモードはコレだ!!

全国制覇モード

日本全国のトラッカーたちと戦い、日本一のトラック野郎を目指すモード。積み荷を運んで報酬をもらい、そのお金でパーツを購入していくという、前作でもおなじみのシステムだ。新要素として、ライバルのパーツやトラックを奪うこともできる。レアなパーツもここでゲットするのだ。





▲各街道に待ち受けるライバルと次々に戦っていく。

トラッカー劇場

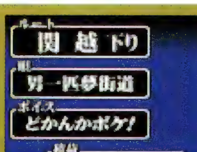


▲話によって主人公が異なる。前作にあった恋愛っぽいのも。

前作の「男の華道」同様に、全国制覇モードに登場するトラッカーたちのサイドストーリーが描かれるモード。デジコミ風のストーリーを進めていくと、イベント的に対戦レースが挿入され、これに勝たないと先には進めないぞ。全5話で構成された熱くて泣けるドラマを堪能しよう。

BGMはサブちゃんファミリー全面協力の19曲!!

BGMは、サブちゃんこと北島三郎氏の事務所に所属する歌手が全面協力。これ、ユースケ・サンタマリア氏が司会してる深夜番組の企画で実現したものなんだけど、サブちゃんの「北の漁場」を聞きながら走るのは、快感ですぜ、ダンナ。



▲BGMは自由に変更可能。プレイするときは、思わず口ずさんでしまうはず。

主な収録曲

北の漁場 北島三郎	あいたくて 原田悠里&谷沢広美
みちのくひとり旅 山本譲二	けた外れ人生 和田青児
夢ひとつ 小金沢昇司	男人生夢一路 小金沢昇司&和田青児

PSソフト 年末年始キャンペーンカタログ
Dec.1999 ▸▸▸ Jan.2000

年末年始特別企画第2弾！　今回はソフトキャンペーンを紹介するぞ。目当てのソフトの特典をしっかりチェックしておこう！

SOFT PICK UP!

戦車のラジコンからキュートなCD、結婚式に海外旅行と、各タイトルのイメージを生かした楽しいキャンペーンが満載！　グッズも限定品だらけなので、しっかりチェックしておこう！

ビブリボン
TSUTAYAオリジナルCD（オルゴール曲入り）



▶三〇〇〇名にプレゼント。

『ビブリボン』を全国のTSUTAYA（ゲームソフト取り扱い店のみ）で購入すると、特製ポーチとオルゴール曲の入ったTSUTAYAオリジナルシングルCDがプレゼントされるぞ。プレゼントは先着順。TSUTAYAへ急げ！

『ビブリボン』●SCEI●12月9日●¥4,800

大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～
PS2ソフト『決戦』最新映像収録CD-ROM



※画面は開発中のものです。

16世紀の大航海時代を舞台に、主人公ごとに異なる冒険が描かれる人気RPGシリーズ最新作！　初回出荷分には注目のPS2ソフト『決戦』の最新ムービーを収録したCD-ROMが、もれなくついてくるぞ!!

『大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～』●コーエー●12月2日●¥6,800

ARTDINK BEST CHOICE 12月、1月発売
特製メモリーカードケース、ショルダーバッグ



12月2日と1月6日に発売される「ARTDINK BEST CHOICE」シリーズ。その価格シールを送ると、抽選で特製メモリーカードケース、特製ショルダーバッグがもらえるぞ。詳しくは店頭で確認しよう。

「ARTDINK BEST CHOICE」シリーズ●アートディンク●12月2日、1月6日●各¥2,800

幻想のアルテミス～Actress School Mystery Adventure～
キャラクター原画集、声優サイン色紙など



▶まずは1月22日までに予約！

1月22日までに予約するともらえる専用予約カードを翔泳社に送ると、抽選で原画集や声優サイン色紙、壁紙データ入りFDなどがもらえるぞ。抽選に外れた人にも、ラミネートカードをプレゼント!!

『幻想のアルテミス～』●翔泳社●1月27日●¥6,800

まだまだあるぞ！冬のキャンペーン!!

上で紹介したほかにもたくさんの特典が用意されているぞ。

タイトル／メーカー名	特典	期日
ARTDINK BEST CHOICE（計8本）／アートディンク	①特製メモリーカードケース②特製ショルダーバッグ	3月31日消印有効
クーデルカ／サクノス/SNK	①『クーデルカ』音楽CD②豪華特大ポスター（B1サイズ）	
ゲートキーパーズ／角川書店/ESP	8枚組テレホンカードセット	1月31日消印有効
幻想のアルテミス~Actress School Mystery Adventure~／翔泳社	①キャラクター原画集②声優サイン色紙③壁紙FD④オリジナルラミネートカード	1月22日消印有効
大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード～／コーエー	PS2ソフト『決戦』の最新ムービー入り特製CD−ROM	初回出荷分のみの特典
超謎王／バンダイビジュアル	①ストーンヘンジ・ツアー②特製Tシャツ③特製謎ピンズ	1月15日消印有効
DX 人生ゲームⅢ／タカラ	①招福宝袋②宝招き猫お守り	
ときめきメモリアル2／コナミ	オリジナル超特大タペストリー	1月31日消印有効
パラサイト・イヴ2／スクウェア	①オリジナルジッパーアクセサリー②ポストカードカレンダー	12月19日までに予約
PANZER FRONT／アスキー	①オリジナルバンダナ②タミヤ製ラジコンタンク・25分の1パンサー	12月19日までに予約
ビブリボン／SCEI	オルゴール曲入りシングルCD（ゲーム取り扱いのある全国のTSUTAYAにて）	
ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ／コンパイル	①ポケステデータ②ぷよまん本舗 カーくんグッズ	～3月31日
BRAVE SAGA 2／タカラ	①ブレイブガールズ水着ポストカード②水着ポスター③声優サイン色紙 ④勇者聖戦バーンガーン生セル画⑤ブレイブサーガオリジナル台本	12月22日消印有効
牧場物語～ハーベストムーン～／パック・イン・ソフト	①伊豆高原で結婚式②牛ぬいぐるみ③牧場カレンダー	3月末日までに郵送
LOVE&DESTROY／SCEI	桂正和描き下ろし特製カレンダー3枚	
ロビン・ロイドの冒険／ガスト	プレミアムドラマCD	
Wild Boater／タオヒューマンシステムズ	①特製カヌー2艇②i Book 1台	詳細は店頭で

※特典には店頭でもらえるもの、応募する必要があるものがあります。店頭で確認してください。期日が空欄のものは、商品がなくなり次第終了になります。

買うんだったら発売日!?

通常版と同じ価格ながら、うれしい特典がついてくるのが「初回出荷分（初回限定版ともいう）」。『大航海時代Ⅳ』についてくる『決戦』のムービーを収録したCD-ROMだけでなく、『ゲートキーパーズ』では9枚組キャラクターカードセットがついてくるなど、その特典は意外に豪華。ほしいソフトは、やっぱり事前に予約して、発売日に買うのがお得ってことだね。特典の内容は、紹介記事や広告でチェックしよう。

SHOP PICK UP!

やはり年末年始！　各ゲームショップでも華々しいキャンペーンが開催される予定。特典は、ショップごとに違うので、ほしいソフトをどのショップで買うか、じっくり考えよう！

トップボーイ
タイトル不問！　周辺機器もOK!!

ゲームショップチェーンのトップボーイでは、「ウィンターWチャンスキャンペーン」（12月16日～1月16日）を展開。購入する商品は何でもOK！　¥2,000以上の買い物でもらえるスクラッチ付きキャンペーンハガキで当たりがでれば、その場でさまざまなグッズがもらえるぞ。さらに、当たった人も外れた人も、このハガキで応募すると、抽選でMDプレイヤーやゲーム機本体などの豪華賞品が当たる懸賞に参加することができるのだ。



▶この雪だるまのポスターがキャンペーンの目印。

ヨドバシカメラ
各タイトルごとに用意される豪華な特典をチェック!

日ごろから、オリジナルの豪華特典が多数用意されるのが、ヨドバシカメラの魅力。この年末年始も、目が離せない豪華なグッズが満載だぞ！　これからはやっぱり予約して、発売日に購入するのが鉄則かな？

タイトル／メーカー名	特典	条件
ヴァルキリープロファイル 通常版／エニックス	ペンダント金・銀セット	予約購入者に先着順で
ゲートキーパーズ／角川書店	描き下ろしクリアポスター	予約購入者に先着順で
パラサイト・イヴ2／スクウェア	描き下ろしポストカードカレンダー	予約購入者に先着順で
悠久幻想曲3 Perpetual Blue／メディアワークス	Perpetual Blueペンダント	予約購入者全員に
チョコボスタリオン／スクウェア	オリジナル2000年カレンダー	予約購入者に先着順で
チョコボコレクション／スクウェア	オリジナル2000年カレンダー	予約購入者に先着順で
幻想のアルテミス～／翔泳社	テレカ、クリアポスター	予約購入者に先着順で

おことわり キャンペーンの特典には、「条件」が定められている場合もあります。詳細は、店頭で確認してください。編集部では、これらについてのお問い合わせは、一切受け付けておりません。

KONAMI

東京渋谷校・大阪梅田校で来年度第1期生を募集中!!

平成12年度生 募集中!!

KCEスクールお薦め!体験入学説明会、参加者受付中!!



▲KCEスクール
渋谷本校・渋谷予備校・マルチメディア研究室



▲KCEスクール
梅田本校・梅田予備校・マルチメディア研究室

KCEスクールは、入学希望者の増加に合わせ毎年校舎を新設してきましたが、平成12年4月に東京都渋谷区に渋谷校を開校します。今年5月に開校した梅田校に次ぐ新設校です。この渋谷校開校で予備校4校、本校4校、実践校15校の合計23校の体制になり、学生数も現在の750名を大幅に上回る1000名以上の学生を受け入れる体制が整うことになります。来年度からは東日本をKCEスクール東京(渋谷校・六本木校)と西日本をKCEスクール大阪(梅田校・神戸校)の二大拠点とし、全国規模の「総合デジタルクリエイター養成スクール」としてさらに充実した教育環境を提供していきます。現在、KCEスクールでは渋谷校・梅田校とも来年4月からの第1期生を受付けております。振るってご応募下さいますようお待ちし申し上げます。

12月のトピックス

■体験入学説明会のお知らせ■

関西方面にお住まいの方には耳寄りな話です。KCEスクールでは大阪・神戸の各本校で一日体験入学会を開催します。参加者の方には、プログラム・映像デザイン・音響サウンドの各コースに分かれ、KCEスクールの授業を体験できます。体験授業の内容は、プログラムコース「ウインドウズ98とネットやろうぜ」によるソースのカスタマイズ、映像デザインコース「O2とSoftimage」による簡単なアニメーションの作成、音響デザインコースはミキサーの使い方やトラックダウンなどを体験します。通常の説明会では公開していない本校の機材を使っての体験授業。講師も丁寧に指導しますので、初心者の方でも安心して参加できます。

【体験入学説明会スケジュール】

会　場	日　　程	開始時間
大阪本校	平成11年12月23日(木)	午後2時
神戸本校	平成11年12月23日(木)	午後2時

※日程時間・内容等は、都合により変更になる場合があります。予めご了承下さい。
※大阪会場では音響サウンドコースの体験説明会は実施しません。音響サウンドコース参加ご希望の方は、神戸会場へご参加下さい。



▲体験入学説明会風景



▲体験入学説明会風景

■KCEスクールの特長■

初心者も安心!3段階制のカリキュラム
各コースとも、プロとして必要な専門技術を第1段階:基礎課程・予備校、第2段階:制作課程・本校、第3段階:実践課程・実践校の3段階に分けて修得するシステムです。ですから初心者の方でも安心して入学いただけます。

無試験で入学できる!
KCEスクールは、入学時の試験はありません。書類選考で入学が可能です。なお、第2段階の本校からのスタートを希望される方のみ、本校入学試験を受験していただけます。

実力次第で早期の卒業も可能!
各段階とも標準教育期間は1年ですが、毎年9月に実施される特進試験に合格すれば、教育期間の途中であっても上位校の入学基準に達したと認められ上位校に入学することができます。実践校卒業後はコナミ無試験入社特典が付与。今までの卒業最短記録は1年間です。

卒業すればコナミに就職!
今年3月、63名がコナミに入社しました。また、独自の特進制度により今年は13名が早期卒業認定を受けております。これでスクールを卒業したクリエイターは76名になりました。彼らは全国のコナミグループで活躍中です。

開講コース

プログラムコース	3DCGコース
音響サウンドコース	ディレクターコース
映像デザインコース	シナリオコース

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。
日時 毎週水・金曜日・18:00～　場所 東京校・大阪校

短期コースのお知らせ

短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致しております。
3DCG ムービーコース　平成12年1月開講　全10回(3ヵ月)

通年入学制度のお知らせ

KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制で、入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査はありません)を実施させていただきます。 経験のない方も初歩の課題から取り組んでいただけますのでゲームクリエイター志望の方は、いますぐKCEスクールまでお問い合わせください。

KCEスクール

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

業務拡張に伴い講師募集中。詳細はこちらまで。連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

■ 資料請求・お問い合わせ・説明会参加申込は各校の入試事務局へ ■

フリーダイヤル 0120-816-573
東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。

e-mail school@konami.co.jp
<9:00～17:00/土曜・日曜・祝祭日を除く>

東京入試事務局 〒106-0032東京都港区六本木1-4-30　大阪入試事務局 〒530-0001大阪市北区梅田1-1-3

インターネット情報サービス(最新情報はこちらで) ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school

無限なる才能を解き放て!!

電撃ゲーム3大賞

ぼくらのエンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
"電撃"は小説、コミック、イラストで
まだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を
今こそ世界にはばたかせよう!

才能大成

第7回
電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

◆主催：株式会社メディアワークス
Illustration/Hirofumi Nakamura



2000

●賞/各部門共通
大賞(1点)＝正賞＋副賞100万円
金賞(1点)＝正賞＋副賞50万円
銀賞(数点)＝正賞＋副賞30万円

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定／
【長編】＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。
【短編】＝400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格＝不問。

●選考方法／
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)◆安田均(作家)／◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)／◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定／B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格＝不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法／
◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

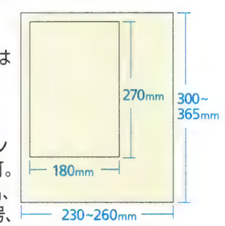
●選考委員(敬称略)◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容／ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定／
◆ストーリーコミックは24～41P
◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上
◆4コマなどのコマコミックは10本以上
◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ
◆B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。
◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格＝不問。

●選考方法 2000年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

◆第1回締め切り――1999年7月10日
[通過者発表、ガオ!11月号〈9/27発売〉]
◆第2回締め切り――1999年10月10日
[通過者発表、ガオ!2月号〈12/27発売〉]
◆第3回締め切り――2000年1月10日
[通過者発表、ガオ!5月号〈3/27発売〉]
◆最終締め切り――2000年4月10日
[通過者発表、ガオ!8月号〈6/27発売〉]

それぞれの予選で最終候補を4～5作品選出する。
予選を通過した約20作を対象として、2000年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員 ◆永井 豪(漫画家)
◆雨宮慶太(映画監督)
◆押井 守(映画監督)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典 ◆各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
◆優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
◆各予選のアドバイスをする作家
第1回予選/吉富 昭仁
第2回予選/ビトウ ゴウ
第3回予選/あかほり さとる

応募の掟

応募要項

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス『第7回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

●最終締め切り 2000年4月10日(当日消印有効)

●発表 2000年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です
◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミック ガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『コミック電撃大王』
◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。


"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
あなたの死が私を強くする
罠にハメて敵を倒す…
3Dトラップバトルゲーム
最新作ついに登場!!
■蒼魔灯【ソウマトウ】
■3Dトラップバトルゲーム
■標準価格：5,800円（税抜）
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
蒼魔灯
SOUMATOU™
大好評発売中！
©TECMO,LTD.1999
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
テクモ株式会社　〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
【ホームページ】http:／／www.tecmo.co.jp 【テクモホットライン】03-3222-7550
TECMO

[ちょっと気になるPSソフトをPick Up!]

NEXT WAVE?

～アートカミオン～芸術伝

今回のNEXTは？

華麗に装飾したトラックでレースに挑む、一風変わったRCGの登場だ。走る芸術、アートトラックを愛するトラック野郎たちの芸術魂が今、熱くほとばしる!!

DATA
メーカー／TYO
ジャンル／RCG
発売日／12月16日
価格／¥5,800

究極のアートトラックゲーム、ここに見参！




▲▶トラック野郎の心のオアシス、演歌がレースを盛り上げる。歌詞付きだから歌いながらプレイするのもアリ!?

自分好みにド派手に装飾したアートトラックで数々の熱き戦いをくり広げる異色RCG『～芸術伝』。実在する有名アートトラックがライバルとして多数登場するぞ。また、20,000種以上の装飾パーツが用意されているうえ、プレイヤーが乗るトラックも、10t車やダンプなど多彩なラインナップ。今回はトラックの装飾をメインに紹介するぞ！

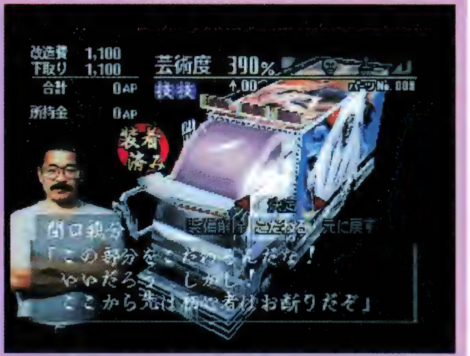


華麗なる漢の夢 芸術丸III!!



豊富なデコレーションパーツからキミだけのトラックが生まれる！

『～芸術伝』はあのアートトラック界のカリスマペイント師、関口操氏（親分）が監修しているぞ。トラックのデコレーション時には、親分のアドバイスを受けながら、ボディペイントや電飾、内装にいたるまで、あらゆる箇所が装飾可能なので徹底的にこだわって作ってみよう。苦心して作った愛車が爆走する姿に感動すること間違いナシだ！



▲パーツだけでも20,000種以上を誇る。細部まで徹底的にこだわることも可能だ。



◀親分が描いた、ド迫力のペイントでトラックに魂を吹きこめ!!

▶ペイントを自分で描くことも可能。完全オリジナルで目立ちまくれ！



ペイントは1,000種、パーツはなんと20,000種以上！！

アートトラックファン必見のこだわりシステム

ド派手なトラックの雄姿を拝むための、充実したシステムを2つ紹介するぞ！

こだわり其ノ一 多彩なモードに漢の血が騒ぐ！

ゲームモードは全部で6つ用意されている。なかでも目玉となるのは、業界初の1画面での対戦モードだ。



▲1画面での対戦モード。高得点の車をカメラが追うぞ！



2種類の対戦画面！

◀画面分割によるオーソドックスな対戦モードだ。

こだわり其ノ二 視点切り替えで熱い走りを堪能！

自分のトラックをじっくり鑑賞したいキミに朗報！ レース時、リプレイ時ともに、5つの視点への切り替えができるぞ。



▶ドライバー視点にすると、内装の改造状態がわかる！

連載企画

発売まで待てない！
PS2の情報を先行スクープ

電撃PlayStation2

第五回
注目タイトル3本
徹底紹介!!

前回のソフト最新情報特集はどうだったかな？　今回は、PS2本体と同時発売を予定している、コナミの『ドラムマニア(仮)』とナムコの『リッジレーサーV』の続報をお届けするぞ。さらに、今回が第一報となる、サンライズインタラクティブの『機甲世紀Gブレイカー』もバッチリ紹介！「PS2プレゼント」も要チェックだ!!



『d.m.』の最新情報をお届け!!

drumMania™

ドラムマニア(仮)

3|4 ETC　▶価格未定　▶コナミ
▶専用コントローラ対応

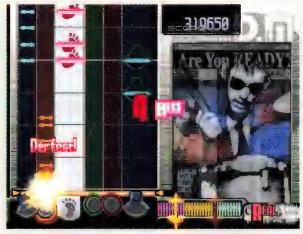
アーケード版でも大好評だった『d.m.』と『ギタフリ』のセッション機能。このPS2版でも、セッションを楽しめるのだ!!

バンバン叩いてリズムをきざめ!

気軽にドラマー気分が味わえることで、アーケードでも大人気の『ドラムマニア(以下d.m.)』。PS2版にもアーケード版同様セッション機能が搭載されることが発表されたぞ!!　さらに、ソフトと同時発売予定の『d.m.』専用コントローラのほかにも、PS用『ギターフリークス』専用コントローラにも対応していることが判明！



▲プラクティス、ノーマル、リアルの3つのモードが用意されている。



◀キミの家で思う存分、ドラムプレイが楽しめるぞ！



CHECK PS2版はセッション機能を搭載!!

セッションプレイでは、参加プレイヤー全員で1つのエキサイトゲージを共有することになる。この場合、それぞれのプレイヤーごとにゲージを消費するのはもちろんのこと、1人のプレイヤーが自分のゲージを使いつくすと他のプレイヤーのゲージを消費することになるのがミソ。つまり、1人だけうまくてもダメで、2人の息のあったセッションプレイが必要になってくるのだ。

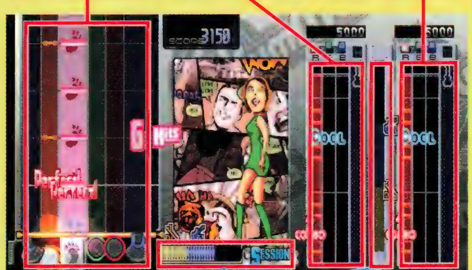
『d.m.』のみでセッション可能

このPS2版ではうれしいことに、『d.m.』のソフトが1本あればセッションプレイが楽しめるのだ。アーケード版では『d.m.』と『ギターフリークス』両方が必要だっただけに、これはかなりお得！　もちろん、アーケード版でセッション可能だった曲は、このPS2版でもセッション可能だ。下にセッション可能な13曲を紹介するので、PS版『ギターフリークス』で腕を磨いておくのもいいかも？

セッション可能曲リスト

曲　名	曲　名
I think about you	THE ADVENTURES
Ska Ska No. 1	HOLIDAY
Ultimate Power	BODY OPERATION
Across the nightmare	Cutie Pie
Heaven is a '57 Metalic Gray	Happy Man
JET WORLD	HYPNOTICA
Mr. MACHINE	――

ドラム(1P)　ギター(2P)　ギター(CPU)



エキサイトゲージ

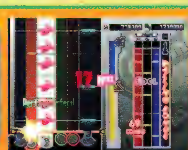
プレイヤーが演奏をミスすると減っていき、すべてなくなると一定時間経過後にゲームオーバー。1本のみ表示されるモードもある。



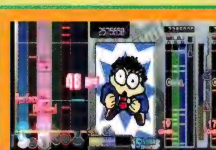
ワイドTVもOK!

このゲームではタイプAとタイプB、2種類のプレイモードが選べる。タイプBでは画面が横長になり、クリップ映像が表示されるぞ。ワイドTVでのプレイにオススメ！

タイプA


◀普通のTVでのプレイ時にオススメ。

タイプB


◀クリップ映像が表示され、迫力満点！

　※画面写真は開発中のものです。ドラムマニア専用コントローラ(仮)はイメージ写真です。

ハミだしPS2情報①

■アトラス、PS2のタイトル1本を来春発売■
アトラスがPS2のタイトル発表を行ったぞ！　参入第1弾となるのは『Primal Image【プライマルイメージ】』(来春発売予定)。これはパソコンで発売されている『デジタルフィギュア』のPS2版といえる作品。『デジタルフィギュ(↗)



シリーズ最新作がPS2で登場！

RIDGE RACER V

RCG屈指の美しさを誇る『リッジレーサーV』のビジュアルを、まとめて大紹介するぞ!!

リッジレーサーV

3|4 RCG	▶価格未定　▶ナムコ ▶対応周辺機器未定

『リッジレーサー』再び……テーマは「原点回帰」!!



この場所は!?

▲『リッジ』シリーズではおなじみ（？）の、大型ディスプレイも再現されているぞ。

シリーズ5作目にして、原点回帰を目指すという『リッジレーサーV（以下V）』。PS2の高性能を生かしてビジュアルや動きを強化する一方で、『リッジレーサー』伝統の「爽快感あふれるゲーム性」を徹底的に追求しているぞ。もちろんシリーズ特有の操作感・スピード感は健在なので、ファンはご安心あれ。また、新キャラ・深水藍ちゃんが登場する、リアルタイムCG（！）のオープニングも鋭意製作中とのことなので、続報に期待しよう。

初公開！夜間走行シーン



▲夜間はトンネルの中も、昼間に比べると暗い。



◀見通しが悪い夜間は、街灯の明かりが頼りだ。



▲夜間は、ライバルカーのブレーキランプの点灯が見やすい。抜くタイミングの目安になるぞ。

多彩なカメラアングルで魅せるリプレイ



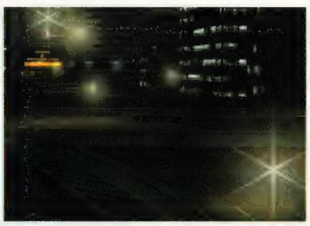
▶自車をアップでとらえた視点は迫力満点！

『V』では、レース後に見ることができるリプレイにも、トコトンこだわっている。今までのシリーズで培ってきたノウハウを生かし、より効果的で迫力のあるカメラアングルでレースを演出してくれるのだ。また、秒間60フレームの動き（今までは30）を実現したことにより、よりなめらかな映像で楽しめることもポイント高し。

疾走する鋼鉄の暴れ馬



▲スピード感が伝わってくるような視点だ。



▲ときにはこんな望遠も。街灯の明かりが作り出すイルミネーションが美しい。

PS2&ナムコが実現した映像美

今までのRCGでは省略されていた細かい部分まで、この「V」では徹底的に作り込まれている。これらの職人的&超美麗なビジュアルは、PS2の高性能はもちろん、「リッジ」開発チームの技術力の高さがあったからこそ実現したのだ。

火花



▶火花の飛び散る方向まで計算されている。

タイヤスモーク



▲車の挙動に合わせて、それぞれのタイヤを中心に発生。

車体への映り込み



▲街路樹など背景の映り込みがごく自然に再現されている。

ライティング



▲ヘッドライトやトンネルの安全灯など複数の光源を再現。

ナムコ・広報田中氏に聞く！『リッジレーサーV』一問一答



ベンジャミン田中氏

（株）ナムコCS広告宣伝部所属。「V」の広報を務める。

――現在の開発状況は？

田中氏（以下敬称略）：数字で言うと公称30%です。画面的にはかなり出来ていて、あとはまだ発表していないコースの作成、モードの作り込みなどですね。

――夜間のシーンの見どころは？

田中：明暗のコントラストを絶妙に駆使した、夜間ならではの表現に注目していただきたいですね。『リッジ』チームならではの技術力で美麗に再現しました。

――BGMの曲調やイメージは？

田中：『リッジ』シリーズでおなじみのテクノ調でバリバリと。RCGのBGMはすごく重要ですからね、気持ち良く走っていただくために最も力を入れなくてはならない部分ですよね。

――レースクィーン・深水藍について。

田中：カワイイ女の子も欠かせない部分です。画面で動くキュートな深水藍ちゃんも近々完成する予定です。

――タイトル中に、『リッジレーサー』の文字が3作ぶりに復活していますが？

田中：今作では初代『リッジ』が登場したときに味わった衝撃、感動といった部分をもう一度見つめ直して開発を進めています。そのため、こうすることがふさわしいと考えました。ご期待ください。

ハミだしPS2情報②

（↘）ア』は、3D−CGで作られた美少女の写真集のようなものだったが、このPS２版では内容を大幅にパワーアップし、PS２の性能を生かしたソフトになるという。なお、このゲームは、テレビ朝日系で放映中の番組『D's Garage21』との共同製作によるもので、シリーズ化も計画中だという。アトラスではこのほかにも、PS２向けに５～６本のタイトルを企画・開発予定で、『真・女神転生』シリーズも計画中らしいぞ。今後の続報に期待しよう！



機甲世紀Gブレイカー

©サンライズインタラクティブ 協力:アトリエ彩
※画面は開発中のものです。

ロボットアニメの雄サンライズが放つ、PS2用ロボットSLG『機甲世紀Gブレイカー』。第一報となる今回は、初公開の画面写真とともに、システムなどを紹介していくぞ！

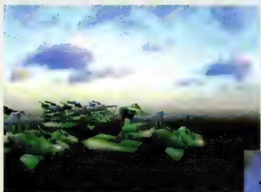
機甲世紀Gブレイカー	
夏予定 SLG	▶価格未定 ▶サンライズインタラクティブ ▶対応周辺機器未定

サンライズが放つロボットSLG大作

本作は、複数のロボットが同時に戦うSLG。プレイヤーは「グランドトルーパー(GT)」と呼ばれるロボットを操り、惑星クラウディアで起こった大戦争を戦っていくことになる。数々の名作アニメを手がけてきたサンライズだけに、シナリオ面にも期待できるぞ。

大迫力のマルチアングルバトル

ゲームシステムは、基本的にステージクリア型のSLG。プレイヤーは部隊の隊長で、部下の無人機はプレイヤーの指示にしたがい自動的に敵と戦う。戦況をさまざまな角度から見ることができる「アクチュアルフリーインシステム」により、じっくりと作戦を練ることができるぞ！


▲移動は部隊単位で行う。移動中に別形態に変形することもできる。


▲プレイヤーは隊長となり、部隊を率いて戦う。編成した部隊同士の対戦プレイも可能！


▶このクオリティのロボットが数十機登場し、部隊戦を展開する。

有名クリエイターが集結！

このゲームには、アニメのメカデザインなどを手がけたクリエイターが多数参加している。その顔ぶれも、大河原邦男氏（「機動戦士ガンダム」）や出渕裕氏（「ガサラキ」）、河森正治氏（「超時空要塞マクロス」）など超一流どころばかり。ロボットアニメファンにも見逃せない作品になりそうだ。


GT-A


GT-B


GT-C


GT-D


メイサージ デザインは宮武一貴氏（「聖戦士ダンバイン」）によるもの。



DPS ソフト大賞'99

対象ソフト
1999年1月1日から
12月31日までに発売
された(される)ソフト

1 99年のソフトを思い出そう

DPSソフト大賞'99ってくらいですから、まず99年発売のソフトを思い出してみませんことには(笑)

2 自分が一番好きだったのは…

で、その中でも自分が一番好きだったものは？ 悩むよねぇ。

3 さあ、決まったら応募だ!

悩みに悩んで1本にしぼったら、次号で掲載される最終要綱にしたがって応募！

いよいよ応募開始が迫ってまいりました！ 今のうちに悩んでおくべし!!

前号で告知したDPSソフト大賞'99! いよいよ次号が応募本番になります(次号のアンケートハガキが応募用紙です)。今回は具体的な応募手順と、参考までに今年のソフト&キャラの読者人気を紹介するぞ。

DPSソフト大賞'99の募集部門は、この2つ!!

ソフト部門

■1999年1月1日～12月31日までの間に発売されたPSソフトで、自分が一番好きだったものを選んでください。
一番好きだったソフトですから、当然選べるのは1本です。また、第1位のソフトを当てよう! という企画ではないので、自分の趣味、好き嫌いで自由に選んで、応募してください。

＋

キャラクター部門

■1999年1月1日～12月31日までの間に発売されたPSソフトに登場したキャラクターで、自分が一番好きだったものを選んでください。
で、こちらは一番好きだったキャラクターです。残念ながら1人(1体)しか選べません。……こっちのほうが悩むかも。

4 しめ切りは絶対厳守!

しめ切りは2000年1月13日・必着

5 注目の結果発表は来年2月!!

結果発表は、来年2月25日発売号で! 自分が選んだソフト、キャラは……。

読者の注目を集めた99年のキャラ⬇とソフト➡

上位タイトルに登場したキャラクターたち

1	スコール・レオンハート→ファイナルファンタジーVIII	11	シャア→SDガンダム GGENERATION－0
2	アレク→アークザラッドIII	12	セルジュ→クロノ・クロス
3	ギュスターヴ/ウィリアム→サガ フロンティアII	13	メアリ→デビルサマナー ソウルハッカーズ
4	サボテン君→聖剣伝説 LEGEND OF MANA	14	蓬莱寺京一→東京魔人学園朧綺譚
5	陽ノ下光→ときめきメモリアル2	15	クルル→リトルプリンセス マール王国の人形姫2
6	ヴァルキリー→ヴァルキリープロファイル	16	ギレン→機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～
7	リサ・シルヴァーマン→ペルソナ2 罪	17	トルネコ→ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～
8	マルチ→To Heart	18	空条承太郎→ジョジョの奇妙な冒険
9	フローネ・トリーティア→悠久幻想曲3 Perpetual Blue	19	ゲッター→スーパーロボット対戦コンプリートボックス
10	アシュレー・ウィンチェスター→ワイルドアームズ 2ndイグニッション	20	舞波優希→Lの季節 A piece of memories

99年発売ソフトの 読者人気総合Best20

1	ファイナルファンタジーVIII ■スクウェア■RPG■367,783
2	アークザラッドIII ■SCEI■RPG■354,949
3	グランツーリスモ2 ■SCEI■RCG■271,909
4	サガ フロンティアII ■スクウェア■RPG■230,224
5	聖剣伝説 LEGEND OF MANA ■スクウェア■A・RPG■210,602
6	ときめきメモリアル2 ■コナミ■SLG■194,628
7	ファイナルファンタジーコレクション ■スクウェア■RPG■154,340
8	ヴァルキリープロファイル ■エニックス■RPG■148,782
9	ペルソナ2 罪 ■アトラス■RPG■143,242
10	To Heart ■アクアプラス■AVG■138,029
11	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ■メディアワークス■SLG■123,861
12	ワイルドアームズ 2ndイグニッション ■SCEI■RPG■120,554
13	SDガンダム GGENERATION－0 ■バンダイ■SLG■113,634
14	クロノ・クロス ■スクウェア■RPG■113,113
15	デビルサマナー ソウルハッカーズ ■アトラス■RPG■109,314
16	東京魔人学園朧綺譚 ■アスミック・エース エンタテインメント■AVG■107,321
17	リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ■日本一ソフトウェア■RPG■106,929
18	ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～ ■チュンソフト／エニックス■RPG■103,736
19	ジョジョの奇妙な冒険 ■カプコン■FTG■103,529
20	スーパーロボット大戦コンプリートボックス ■バンプレスト■SLG■102,444

※「読者人気総合Best20」は、99年1月～10月の「電撃ランキングステーション」のデータをもとにポイントを集計したものです。

電撃PocketStation

ポケットステーション

1999 12/24



▲もうすぐクリスマス。こねこトロの部屋にもクリスマスツリーが!!

『こねこもいっしょ』の気になる続報をお届け!!

早くも話題沸騰中！　巷の人気を独占しまくる『こねこもいっしょ』。今回の電撃PocketStationでは、そんな『こねいつ』の最新情報をドーンと大放出！　いまやＰＳの顔となった、我らがトロの話題もあわせてお届けするぞ！　ファンならずとも気になるビッグニュースに要注目なのだ!!



▲とにかくカワイイこねこトロ。ファン必見だぞ。

子どものトロと楽しくおしゃべり!!

こねこもいっしょ™

どこでもいっしょ追加ディスク

■SCEI■1月27日■ETC■¥1,800
■必要ブロック数15

待望の追加ディスクが登場！

この『こねこもいっしょ』は、人気爆発中のお話しゲーム『どこでもいっしょ』の追加ディスク。プレイには『どこいつ』のソフトが必要で、『こねいつ』単体で遊ぶことはできないので注意しよう。今回ダウンロードできるのは子ども時代のトロで、『どこいつ』と同じように会話をしたり、名刺交換やしりとりをして楽しむことができる。今よりもっと甘えんぼの〝こねこトロ〟と、思う存分お話ししちゃおう！



▲おでんを片手に持ったこねこトロが龍に乗って登場!!　これはあのアニメのパロディ!?

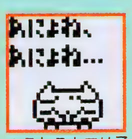
先取りプレイレポート　こねこトロの愛らしさに早くもメロメロ!?



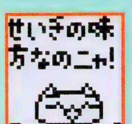
編集部では、開発途中のソフトを入手することに成功！　こねこトロとの生活をいち早く楽しむことができた。甘えた幼児語でにゃーにゃー話すその姿は、まさに超ラブリーの一言！　今まで謎に包まれていた生い立ちや、人間になりたがっている理由も明かされるなど、ファンにはたまらない内容になっているぞ。期待して待とう!!



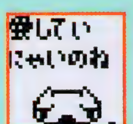
◀入浴中のこねこトロ。今度はお風呂も超豪華!!



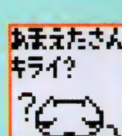
▲こねこトロは子どもなので、話し方もまだ幼いのだ。



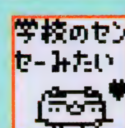
▲正義の味方ごっこも大好き。いっしょに遊ぼう。



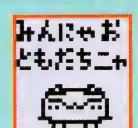
▲おままごと中の一幕。なんだかハードな展開かも!?



▲超甘えんぼのこねこトロ。ひたすらカワイイ。



▲こねこトロは学校にあこがれているらしい。



▲友だちたくさんでいい感じ。にゃにゃにゃ！

気になるニャ! ゲームシステムをいろいろチェック!

基本的には『どこいつ』と同じシステムを採用している『こねこもいっしょ』。選べるメニューも同じで『どこいつ』のポケピと名刺交換をすることも可能だ。ただし『こねいつ』ならではの特徴もたくさん用意されている。以下ではそのあたりのシステムを詳しく紹介していこう!!

1 「おくりもの」のメニューは一新!

『こねいつ』ではポケピにプレゼントできる「おくりもの」の内容が、すべて新しくなっている。今回のトロはまだ"こねこ"だけに、子ども向けのラインナップに変更されているのだ。喜んでお礼を言う愛らしい姿は必見。いろいろなものをプレゼントしてみよう!!



◀子どもなので お酒は厳禁。


◀一生懸命箱を開ける姿が♥

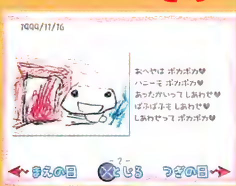
2 「えにっき」が超カワイイ!

もちろん「えにっき」の内容も一新。写真だった『どこいつ』と違って今回は、こねこトロがクレヨンで描いた味わい深いイラストが採用されているのだ。さらに子どもらしい内容のメッセージ部分にも注目!! こっそりこねこトロの秘密をのぞいちゃおう。

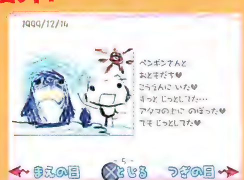


◀自筆のタイトルがほほえましい「えにっき」の表紙。

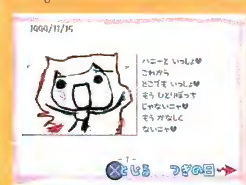
その一部を紹介!



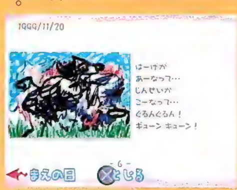
▶いつでも日記で読める、こねこトロの素直な気持ち。超プリティー!!



▶こねこトロに新しいお友だちが!? どうやら相手は公園の遊具みたいだけど…。



◀ときにはキュンと胸を打つ内容も。ここに来る以前は…つい想像しちゃう!?



◀わけがわからなくなっていますが…、楽しんで描いているみたいなのでOK!!

3 やっぱりお別れもあります…

ガーン!!

出会いがあれば、お別れも…!? 今回も一定の期間が経過すると、お別れの日がやって来る。でも心配は無用! 詳しい内容はまだ不明だが、『こねいつ』のデータを『どこいつ』で読み込むことで、同じトロとまた暮らすことができるようになるのだ。ということは15日+15日の最大30日間たっぷり遊べるってこと。これはウレシイよね。



連載 今日のポケピさん お茶会編

今日はみんなで秘密のお茶会♥ あれ?、なんだかみんな、トロに怒っているみたいだよ!? 「どうしてトロばっかり!! それってズルいと思うワン!!」「ウサ〜ッ、こういう話には私たちも誘ってくれないと」「"こねこ"より"おたまじゃくし"の方が絶対にカワイイと思うケロ!!」「スズキの場合、子ども時代は…ネジ!? これは考えるに値する問題だロボ…」

『どこいつ』劇場
まんが・田中まさし



大ニュースなのニャ! トロがPSの看板キャラに!!

1 『トロ★Channel』って知ってる?

SCEIの新作ソフトをトロが楽しく紹介してくれるパンフレット「トロ★channel」が新登場。全国のPSを扱っているお店で現在配布中なので、探してみよう!!



▼配布中の第2号は年末発売のソフトを第特集。お店でもらってね。

2 ショップの店頭にトロが登場!



▶とにかく巨大な立て看板。(当社比2倍以上)。でかすぎ!!

ついに今年もやってきた、年末年始の新作ソフト大商戦。そんなお店の店頭で、PSの看板キャラクターとしてトロが起用されることになったぞ。具体的にはトロの巨大な立て看板や、垂れ幕などが登場する予定。大人気のトロがいれば、売上げ倍増は確実!? さっそくお店をチェックしてみよう!!

3 なんとPS&ポケステの箱にも!!

さらにお店で売られているPS本体とポケステのパッケージにもトロが登場!! PSを代表するキャラとして、その魅力をアピールすることになったのだ。ちなみにパッケージ以外の中身は、従来とまったく同じだぞ。





▲▶パッケージの絵柄に、トロの顔を大きくデザイン。もうポケステを持っている人も、また欲しくなっちゃうよね!?

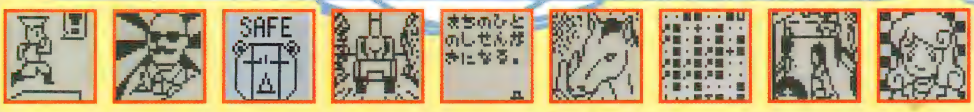


▲トロとコントローラの各ボタン(△○×□)をモチーフにデザイン。



ポケステのゲームを

Pocket じまん®



ゲームを作ってみたいけど、時間も技術も足りないし…というキミに朗報!! ポケステ用のゲームを自分で作ってプレイすることができる、画期的なソフトが登場したぞ。この『Pocket じまん』を使って、自分だけのRPGやAVGを楽しもう!!

ポケステのゲームを手軽に作って楽しめる、画期的な“ゲーム作成ゲーム”『Pocket じまん』が登場!! 簡単な操作で自由にデザインできるので、自分の遊びたいゲームを自分の手で作ることが可能だぞ。また、バラエティに富んだサンプルゲームを50種類以上も収録!! プレイするだけでなく、素材として自由にアレンジすることもできるのだ。さらに制作したゲームのデータは、通信機能で他のポケステに送ることも可能。友だち同士で交換して、お互いに自慢してみよう!!

■SCEI■1月13日■ETC■¥3,800■必要ブロック数15

一応チャレンジ!『ポケじま』フローチャート

何から始めるか迷っている人のために、電撃特製フローチャートを用意!! これを使えば、キミのやりたいことが見えてくる…!?

スタート

- ポケステを持っていない。持っていても空きがない。 → YES:「イマスグ買ッテクルニャ!!」(by井上トロ) / NO ↑
- クソゲーをつかんでしまった過去は誰にも知られたくない。 → YES / NO
- ゲームが死ぬほど好き。っていうか、死んでもゲームがしたい。 → YES / NO
- 友だちとゲームで盛り上がって、アツい夜を過ごしたこともある。 → YES / NO
- 『どこいつ』を持っている。もしくは借りて遊んだことがある。 → YES / NO
- 自分のクリエイティブな才能を広く世の中に知らしめたい。 → YES / NO
- 高橋名人にあこがれて、16連射の練習をしたことがある → YES / NO
- あまりゲームをしない。ゲーム購入費より、通信費の方が高い。 → YES / NO

クリエイター派のキミは A 『ポケじま』を購入して、理想のゲームを作ろう!!

遊び人のキミは B 50種類以上のゲームが遊べる『ポケじま』をゲット!!

友だちたくさんのキミは C 『ポケじま』のメッセージ通信機能を試してみよう!!

人生いろいろ! 楽しみ方いろいろ!

『ポケじま』の基本は、作って、遊んで、コミュニケーション。プレイヤーのお好み次第で、自由に楽しむことが可能なのだ。今回は「『ポケじま』で何ができるか!?」をテーマに、この3つの要素を検証していくぞ。これを読めば自然に「『ポケじま』でやりたいこと」も見えてくるはず。また、やりたいことが多すぎて選びきれないという人は、上の「簡易適性判定フローチャート」をすぐにチェック!! 質問に答えていくだけで、キミの適性を簡単に調べることができるので、さっそく判定してみよう!!

A 自分だけのゲームを作れる!

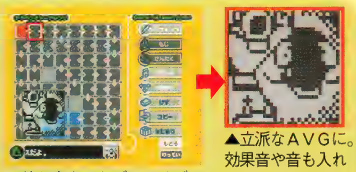
『ポケじま』の最大の特徴は、自分でゲームが作れること。キャラクターを自分の好きな名前に変えるだけでも、かなり楽しさは違ってくるはずだ。挑戦してみよう!!



▶いろいろ工夫してみよう。

アドベンチャーとか!

パネル状に配置された画面に絵や文章を入力し、Yes／Noの矢印でつなぐだけで、簡単なAVGが作れるぞ。応用すれば、可能性は無限大!?

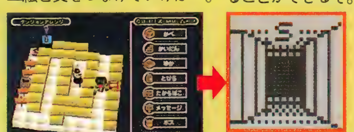


▲絵と文をつなげていけば…。

▲立派なAVGに。効果音や音も入れることができるぞ。

ダンジョンRPGとか!

フィールド上に壁や階段を設置していくだけで、あっという間に3Dダンジョンのできあがり。もちろんイベントやモンスターも設定できるぞ。



▲手軽に操作できる作成画面。

▲工夫次第で驚くほど本格的なダンジョンが作れるぞ。

B いろんなゲームが遊べる!

さまざまな趣向が凝らされたサンプルゲームが大量に収録されているのも『ポケじま』の魅力のひとつ。あらゆるジャンルを網羅した、これらのサンプルゲームは、ダウンロードして遊ぶことはもちろん、オリジナルゲームの素材としてアレンジすることも可能なのだ!

自分で作ったゲームとか!

せっかく作ったゲームも、遊ばなくては意味がない!? テストプレイを繰り返して、手直しするのも重要な作業だ。いろいろ試してみよう。

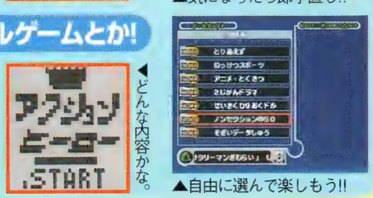


◀まずは自分で!!

▲気になったら即手直し!!

用意されてるサンプルゲームとか!

収録されているサンプルゲームの数は50種類以上!! 純粋にゲームとして楽しんでもいいし、自分で作るときの参考にもできるのだ。



◀どんな内容かな。

▲自由に選んで楽しもう!!

C 友だち同士で通信できる!

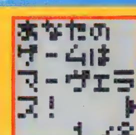
作ったゲームのデータを相手のポケステに送ったり、簡単なメッセージのやりとりをすることが可能だぞ。相手のゲームの感想を、こっそり送ってあげよう!!

▶どう使うかはプレイヤー次第!!



メッセージを送信したり!

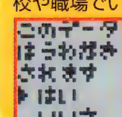
伝えたいメッセージを入力して、ポケステを持っている相手に送信しよう。どんな返事が来るのかな!?



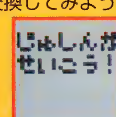
◀ゲームの感想も聞けちゃうのだ。

ゲームを転送したり!

ポケステに入っているゲームのデータを、相手のポケステに転送可能!! PS本体を使わなくてもデータの上書きができるので、学校や職場でいろいろ交換してみよう!!



◀今入っているゲームに上書きできるぞ。



◀データの転送が無事完了。さっそく遊ぼう!!

Pocketじまん



自分で作れちゃう!!



どんなジャンルもOK! キミはどんなゲームを作る?

サンプルをプレイした人は、そのバラエティーの豊富さに驚くはず。基本のAVGとRPGを組み合わせていくだけで、ここまで多彩なジャンルのゲームが生み出せるのだ。サンプルゲームをアレンジするもよし、まったく新しいゲームを生み出すもよし、自分ならではのゲームを作って、みんなに自慢しよう!

例えばこんなのできます!

ファンタジーRPG



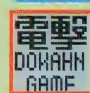
ゲームの王道ともいえる定番のジャンル。『ポケじま』を使えば誰でも簡単に作れるぞ。

推理アドベンチャー



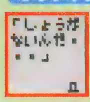
絵とメッセージを手掛かりに推理を選択していくAVG。さらにマップも加えれば…!?

バラエティ



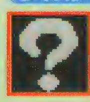
ボタンを押すとストーリーが進んでいく4コマ漫画など、工夫次第でいろいろ作れるぞ。

サウンドノベル



文章だけのAVGに効果的な音楽を付ければ、雰囲気満点のサウンドノベルが完成!!

クイズゲーム



AVGを基本にして設問を並べていけば、比較的簡単に実現可能。3択・4択もいける!?

アクションアドベンチャー



絵と分岐を連続してつなげれば、キャラクターを操作することが可能に。あとは…!?

イカしたオープニングにも注目!!

『ポケじま』の制作者たちの遊び心がよく現れているのが、ゲームの冒頭のタイトルデモ。2人のキャラクターが生々しく踊る"ポケじまダンス"は必見だぞ!! さらにゲーム制作に魂を賭ける男たちの、怒濤の自慢ムービーも…!? このノリこそ『ポケじま』の神髄なのだ!!



◀『ポケじま』でゲームの制作に励む姿を、高速ムービーでダイジェスト。なんだか笑えます…(笑)



▶いきなり現れて踊りを披露してくれるダンサーたち。最後にポーズを決めてタイトル画面へ!!



←これがポケじまダンサーズ!!

緊急告知

DPS+DPS-D合同読者参加企画!!

Pocket じまん 宇宙一決定戦 開催決定

というわけで、『ポケじま』買ったらなんか作ろう! でもってどうせ作るんだったら、みんなで「じまん」しあいたい!! よね?

読者様の作品を募集します。宇宙一のじまん野郎になろう!

『ポケじま』発売を記念して、DPS+DPS-D合同でお送りする読者参加企画「『Pocketじまん』宇宙一決定戦」! 『ポケじま』買って、何か作って、全宇宙的レベルでじまんしよう!! ってなわけです。実にわかりやすい。ただ、確かにイチからゲームデータを作るのは大変かもしれません。そういう人のために、今回は左に挙げた3つの部門を用意しました。中でも、お題部門は編集部から提示する「お題」に対して、テキストなりグラフィックなりを作る部門ですから、部分的な製作のみで応募できます。これはお手軽に楽しんでいただけるのではないでしょうか。というわけで、多数の御応募をお待ちいたしております。

募集部門

1 オリジナル部門
テキスト、グラフィックなど、すべて自分で作ったゲームデータを応募してもらう部門。本格派ユーザーさんのためのメイン部門です。

2 お題部門
編集部から提示するお題にしたがって、テキストやグラフィックなど、ゲームの部分を作ってもらう部門。お題は、Vol.132で発表予定。

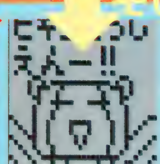
3 アイディア部門
ゲームデータのアイデア、企画を応募してもらう部門。ゲームデータを作るわけではないけど、アイデア勝負は逆に厳しい?

詳細は…

まだソフト発売前なので、細かな募集内容などは次号以降、お知らせします。DPS、DPS-Dの誌面に御注目ください。

いきなりですがはじまっちゃいます!!

そしてさらに



優秀な作品はDの付録CD-ROMに収録!

これはもう当然かもしれませんが、各部門の優秀作品は、Dの付録CD-ROMに収録予定! より多くの『ポケじま』ユーザーにアピールできるチャンスです。がんばって製作してください。もちろん賞品はこれだけではないです(笑)

付録CD-ROMへの収録だけでなく!

DPS、DPS-Dの各賞をはじめ、各部門賞、さらにSCEI賞なども用意される予定。こちらも詳細は、DPS、DPS-Dを注目!



「国民よ!! 悲しみを怒りに変えて、立てよ、国民よ!!」

我々は１人の英雄を失った！
しかし、これは敗北を意味するのか!?　否！　始まりなのだ。
地球連邦にくらべ、我がジオンの国力は30分の１以下である。
にもかかわらず、今日まで戦い抜いてこられたのはなぜか！
諸君！　我がジオン公国の戦争目的が、正義だからだ！
我々は地球を追われ宇宙移民者にさせられた。
そして、ひとにぎりのエリートが、
宇宙にまでふくれあがった地球連邦を支配した50余年！
宇宙に住む我々が、自由を要求して、何度、連邦に踏みにじられたか!!
ジオン公国の掲げる人類１人１人の自由のための戦いを、
神が見捨てるわけはない!!
私の弟、諸君らが愛してくれたガルマ・ザビは死んだ！　なぜだ!?
新しい時代の覇権を、我ら選ばれた国民が得るのは歴史の必然である。
ならば、我らは襟を正して、この戦局を打開しなければならぬ。
我々は過酷な宇宙空間を生活の場としながら、ともに行動し、
善として今日の文化を築き上げてきた。
かつてジオン・ダイクンは人類の革新は宇宙の民たる我々から始まると言った。
しかしながら、地球連邦のモグラどもは、
自分たちが人類の支配圏を有すると増長し、我々に挑戦をする。
諸君の父も、子も、その連邦の無思慮な抵抗の前に死んでいったのだ！
この悲しみも怒りも忘れてはならない。
それを、ガルマは死をもって我々に示してくれた！
我々は、いま、この怒りを結集し、連邦に叩き付けて、
初めて真の勝利を得ることができる！
この勝利こそ、戦死者すべてへの最大の慰めとなる。
国民よ！　悲しみを怒りに変えて、立てよ！　国民よ！
我らジオン国民こそ、選ばれた民であることを忘れないでほしいのだ!!
優良種たる我らこそ、地球を、人類を救い得るのである!!

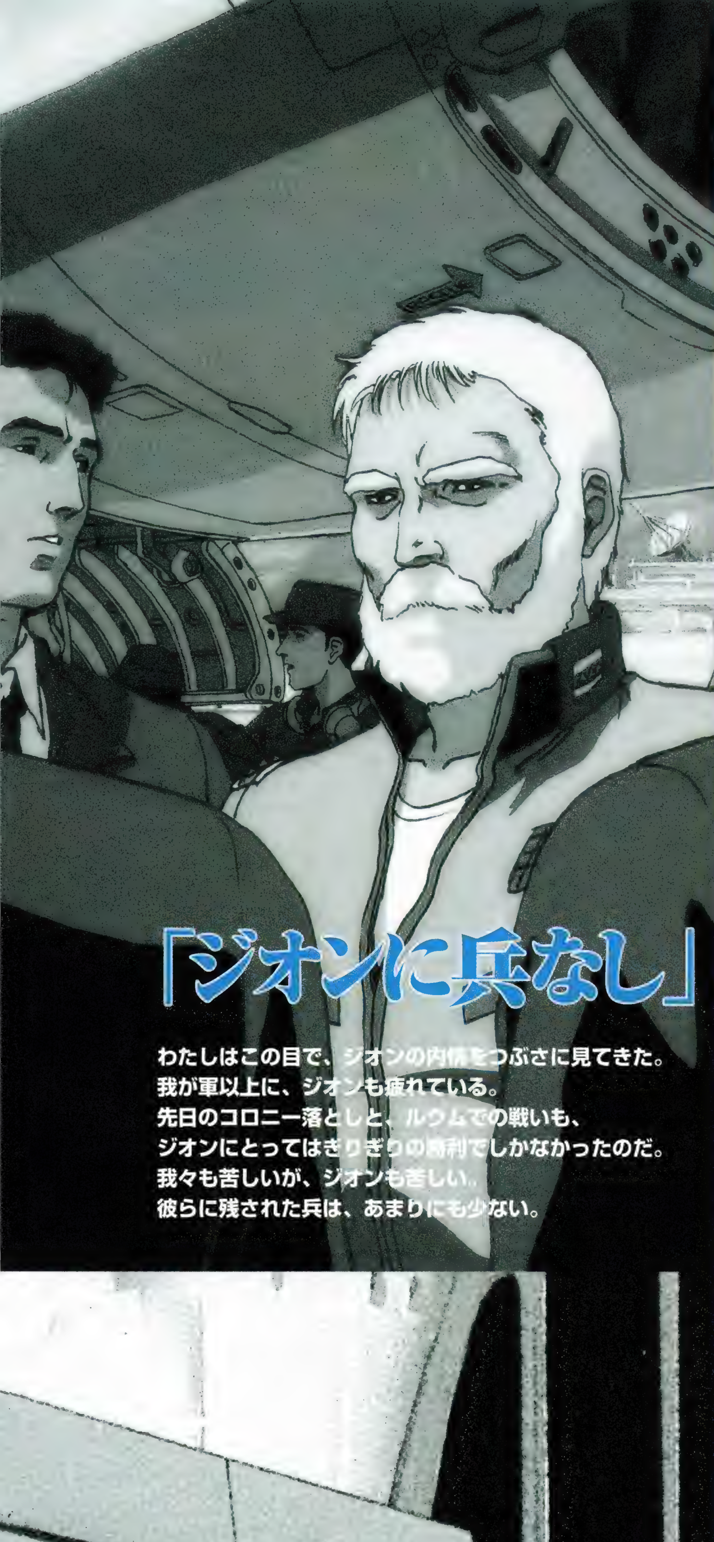
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

アニメ「機動戦士ガンダム」の初期シリーズを再現した『ジオンの系譜』。今回の総力特集ではイメージイラスト、ムービーをメインに、アムロとシャアだけではない、ゲームの世界観に迫って行くぞ!



宇宙世紀。

0001	人口90億突破。宇宙移民開始。
0009	ジオン・ズム・ダイクン誕生。
0040	約50億人の移民が完了。地球を聖地とする思想（エレズム）が生まれる。
0050	総人口110億人突破。90億の移民が完了。
0052	ジオン・ズム・ダイクン、サイド3へ移住。コントイズム（エレズム十サイディズム）を実践。
0059	連邦軍、軍備増強計画発動。ルナⅡを軍事基地化。
0062	サイド3独立宣言。国防隊発足。
0065	ミノフスキー博士、ミノフスキー物理学を提唱。連邦政府によるサイド3への経済圧力増加。
0068	ジオン・ズム・ダイクン死亡。後継者にデギン・ザビ就任。
0069.08.15	ジオン公国宣言。公国制を敷き、デギン・ザビ自ら公王となる。ジオン派は一掃され、ジオンの2人の子どもは地球へと逃れる。ジオン国防軍、公国軍に（後のジオン軍）。
0070.03	公国軍、ミノフスキー粒子の確証実験に成功。ミノフスキー効果が実証される。
0070.05	公国軍、新兵器、メガ粒子砲を完成させる。
0070.09	連邦軍、サラミス、マゼラン級の宇宙艦艇を就航。
0071	ジオン研究開発所設立。超小型核融合炉完成。
0073	公国軍、新兵器、モビルスーツ一号機（MS-01）完成。
0074	公国軍、ミノフスキー核融合炉搭載のモビルスーツ、MS-04を完成。
0075	公国軍、MS-04のデータと技術を基に、初の実戦型モビルスーツ、MS-05（ザクⅠ）を完成させる。
0075.07	公国軍、ムサイ級巡洋艦就航。連邦軍、極秘裏に入手したMS-05のデータを基に、陸戦兵器の開発を開始。
0076.12	公国軍、地球侵攻作戦を前提としたモビルスーツを開発。
0077	公国軍、独立を前提に軍備強化。サイド6の政治革命勃発。月を実質上領有し、軍備を強化。連邦軍、MS-05の技術データを入手。連邦初の試作モビルスーツが開発される。
0078.01	公国軍、MS-06（ザクⅡ）を開発。量産体制に入る。
0078.05	連邦軍、サイド7完成。移民開始。公国軍、新型モビルスーツを次々と完成させる。
0078.10	ジオン公国、国家総動員令を発令。
0079.01.03	ジオン公国、連邦政府に対して宣戦布告。



「ジオンに兵なし」

わたしはこの目で、ジオンの内情をつぶさに見てきた。
我が軍以上に、ジオンも疲れている。
先日のコロニー落としと、ルウムでの戦いも、
ジオンにとってはぎりぎりの勝利でしかなかったのだ。
我々も苦しいが、ジオンも苦しい。
彼らに残された兵は、あまりにも少ない。

▼スペースコロニーは第2の地球となるはずだったが……。



開拓時代の
あとに残るは、宇宙へ
行く者と、残る者の確執。

機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜

冬予定	▶¥6,800（予）（CD2枚組）　▶バンダイ
SLG	▶MC（ブロック数未定）



［UC元年～開戦以前］

旧世紀末、増え過ぎた人口と環境汚染の解決策として、宇宙移民が実行されることになった。人類の歴史は、この移民開始をもってUC（ユニバーサルセンチュリー）と改められる。月を拠点に移民を開始した人類は、地球の廻りに存在する重力の安定した空域に円筒型のスペースコロニーを多数建設。そして、移民開始からわずか半世紀あまりで、110億の人口のうちおよそ90億が宇宙へと移り住むことになる。本来、移民計画は人類すべてを宇宙へあげ、疲弊した地球環境の回復を視野に入れたものだった。しかし地球に残った連邦政府の特権階級者は宇宙への進出を拒み、地球に住む者は上流階級であるという風潮を生み出すことになる。そのことが、宇宙移民者と連邦政府との間に、大きなあつれきを生み出すことになったのであった……。

開戦。

0079.01.03	ジオン公国の独立宣言とともに、サイド1、2、4に奇襲攻撃を敢行。モビルスーツ部隊の活躍、NBC兵器の無差別使用により圧勝。さらにコロニー落とし（ブリティッシュ作戦）により約5億人が死亡。
0079.01.10	公国軍、地球に多数の部隊を派遣。
0079.01.11	サイド6中立宣言。
0079.01.15	サイド5（ルウム）で史上最大規模の宇宙戦勃発（ルウム戦役）。この戦いで両軍合わせて35億人が死亡する。連邦司令レビル将軍、捕虜になる。
0079.01.26	南極にて和平交渉が開始。
0079.01.31	レビル将軍生還。直後「ジオンに兵なし」と演説。南極条約が結ばれる。
0079.02	公国軍、数度にわたる地球降下作戦により、地球上の3分の1を占拠。公国軍、連邦軍ともに軍事資金が尽き果て、戦争は膠着状態に陥ってしまう。

[開戦～一週間戦争]

宇宙世紀（UC）0079年1月3日。ジオン公国は、地球連邦政府に対して宣戦を布告。これと同時に、サイド1、2、4へと奇襲をかける。NBC兵器を無差別に投入して行われたこの電撃作戦は、これまでに頻発していた小競り合いとは比べ物にならないほどの大規模な戦闘へと発展することになった。そして、その最終段階として、ジオン軍はコロニー落としを敢行。地球へと落下した無人コロニーの被害は膨大なものとなり、その後数年にわたり事象変動すら引き起こした。地球人口の半数を死に至らしめたこの緒戦は、1月10日までの7日間もの間続くこととなり、のちに「一週間戦争」と呼ばれることになる。



[ルウム戦役]

コロニー落としには成功したが、本来の標的（ジャブローの連邦本部）を外してしまったジオン軍は、再びコロニー落としを敢行すべくサイド5（別名、ルウム）へと向かう。これに対し、連邦軍は主力艦隊を立て直しサイド5に集結、徹底抗戦の構えを見せる。しかし、ミノフスキー粒子により電子戦を封じられた連邦軍は、ジオン軍のモビルスーツに対抗する手段がなく、数倍の戦力を持っていながら敗退。さらに、艦隊司令のレビル将軍までもが捕虜となってしまう。この戦闘はのちに「ルウム戦役」と呼ばれ、ジオン公国は数倍の戦力差をくつがえす奇跡的な勝利を得る……。

(PICK UP) 地球連邦政府

連邦政府は、元々旧国家間の紛争を阻止するため、人類の宇宙移民を実践する組織としての意味合いを含め、暫定的に成立された機構である。しかし、連邦政府内に選民意識が生まれ、特権階級者を中心に地球に残る者が続出し始めた。やがて連邦自らの利益を優先する体質が確立し、宇宙移民者から大きな反発を受けることになる。そして、そのごくわずかな一部の高官たちの選民意識のために、全宇宙を巻き込んだ戦争が起こることになるのであった。

▶政府の意向を力押しで実践する連邦。その司令官、レビル将軍。

▼連邦がモビルスーツの量産に着手できるのは、開戦からかなり時間が経ってからだ。



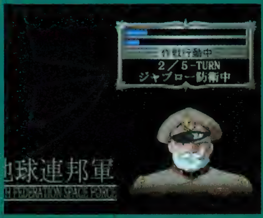


▲ザクの欠点を研究し、結果的に優れたモビルスーツを開発するが……。

ゲームでは……

SS版での『ギレンの野望』では、連邦は開発可能なモビルスーツのバリエーションがジオンに比べて少なく、優秀なパイロットもほとんど存在しなかった。このため非常に不利な状態で戦わざるを得なかった。しかしPS版ではかなりのバリエーションが増えているので、ユニット面で苦労することはなさそうだ。ただ、やはりニュータイプ部隊の使い方が重要になる。

▼序盤の勢力は圧倒的に劣っている。外交がうまく使えれば……。



［南極条約］

一週間戦争の20日後、ＵＣ0079年１月31日に中立のサイド６においてジオン公国と連邦政府は交渉の場を設定した。この交渉は、元々ジオン軍から連邦への降伏勧告であった。しかし、捕虜の身から奇跡の生還を果たしたレビル将軍の演説により、連邦政府側が奮起。結局、戦時条約の締結に留まることになった。これにより、ＮＢＣ兵器の使用制限や、捕虜の待遇に関する規定が両軍の間に交わされることとなるが、戦争は長期化することを余儀なくされたのである。

ポートレートNo.1　コロニーを鎮圧するザク

ジオン公国が開発し、のちに数々のバリエーションを生み出したモビルスーツ、ザクII。レーダーなどの電子機器が使用できないミノフスキー粒子下において、この人型の兵器は多大な効果をあげ、あらゆる局面で使用されることとなった。これは、コロニー内での官庁制圧を描いたもの。ジオン軍は、当初反対するコロニー郡を、武力を用いてまとめあげていたのである。



多くの人の命を飲み込み、戦争は膠着化していく…。

［地球侵攻作戦］

連邦政府は、南極条約によって時間を稼ぎ、組織の立てなおしを行おうと目論んでいた。しかし、戦争の長期化が避けられない状況となり、資源確保が急務となったジオン公国は、まさに電光石火の勢いで地球侵攻作戦を敢行。地上に降りたジオンのモビルスーツは、コロニー落としの混乱が収まりきっていなかった連邦の隙を突き、瞬く間に重要拠点を制圧。地球の３分の１が、ジオン勢力下に置かれことになった。

（PICK UP）ジオン公国

宇宙世紀も半世紀を過ぎる頃、サイドそのものを国家と考えるサイディズムと、地球を聖地と考えるエレズムが融合し、コントイズムという思想が誕生。これを実践したのがジオン・ダイクンであった。ジオンは宇宙移民者こそエリートであるという考えを提唱し、サイド独立の機運を高めていった。やがてその考えはサイド全体に浸透、サイド３はジオン共和国として独立。ジオンは元々連邦政府と争うつもりはなく、外交で宇宙移民の自治権を確立しようとしていた。しかし、志半ばで病に倒れ、あとを継いだデギン・ザビにより政策は一転。連邦との徹底抗戦が提唱され、ジオン共和国はザビ家の支配するジオン公国へと移行していく…。



ポートレートNo.2　ザビ家の人々

デギン・ザビは、ジオンのコントイズムに賛同し、国防軍設立に尽力した功労者のひとりだった。しかし、ジオン亡きあと、自ら公王となってジオン派を一掃、共和国を公国に移行させ、ザビ家の独裁体制を敷くことになる。

ゲームでは……

ゲームでのジオン軍は、開発できるモビルスーツのバリエーションも多く、エースパイロットと呼ばれるエリートキャラクターも多数登場する。そのため、かなり有利な状況で戦うことが可能なのだ。やや資金面で苦労することはあるが、拠点さえ確保していけば、圧倒的な優位にたつことができるだろう。



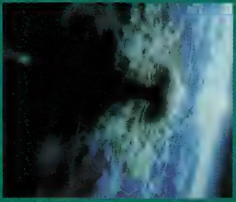
▶実質的な指揮を取るのは、ギレンだ。

（PICK UP）コロニー落とし

コロニー落としとは、その名の通りスペースコロニーを地球の重力に任せて落下させるという、じつに原始的で、かつ効果の高い作戦である。一週間戦争でジオンが行ったコロニー落としは、サイド２の無人コロニーをジャブローに落とし、連邦本部を一気に壊滅させようとする作戦だった。連邦の総攻撃でコースを外れ、ジャブロー壊滅だけは免れたものの、オーストラリア大陸と北アメリカ大陸の約３分の１〜４分の１が壊滅。さらにその衝撃波で、ほとんどの湾岸地域が被害を受けることとなった。その後、数年にわたり地球の事象すらも変動させたその驚異は、「空が落ちる」と形容された。

▼◀圧倒的な質量で迫るコロニー。連邦勢力だけでなく、地球そのものが、壊滅的なダメージを受けてしまうことに。





ゲームでは……

ゲームは、ジオンのコロニー落とし（ブリティッシュ作戦）のあとから始まるので、さすがに自由にコロニーを落とすことはできない。これができてしまうと、ゲームがかなり大雑把になってしまう（笑）。しかし、シナリオが増強されたＰＳ版では、イベントとして収録されている可能性も!?



▶原作通りに進めるともしかして……。

0079.04.01	連邦軍、V作戦を発動。
0079.04.04	公国軍、補充部隊降下。占領地域の施設を利用し、戦力の補強を開始。
0079.05	宇宙要塞ソロモン完成。
0079.06	公国軍、ア・バオア・クー、ソロモン、グラナダを結ぶ本土防衛ラインを完成。
0079.07	連邦軍、新型宇宙戦艦ホワイトベース進宙。連邦初の試作モビルスーツ、RX-78ガンダムがロールアウト。
0079.08	サイド7において、ガンダムの最終試験を開始。同時に、RX-78を基にしたモビルスーツの開発を開始。
0079.09.18	公国軍特殊部隊がサイド7急襲。ホワイトベース出航。
0079.10.04	公国の地球侵略軍司令、ガルマ・ザビ死亡。
0079.10.06	ギレン・ザビ、全地球規模の演説を展開。

モビルスーツ。

戦局を変える、鋼鉄の巨人



V作戦発動 RX-78、大地に立つ

連邦軍でのモビルスーツ開発は、民間の研究所に委託されていたRX計画から始まる。開戦以前、連邦は戦争になることを予期できなかったため、モビルスーツ開発に関してジオンに大きく遅れをとっていた。しかし研究は進んでいたため、複数が同時進行していたRX計画をすべて統合し、開発と量産、さらには戦略的な運用も視野に入れた計画、V作戦を発動。わずか3カ月でガンダム1号機をロールアウトさせる。これが、その後の戦局を変えていく。

ポートレートNo.3
ガンダム、大地に立つ

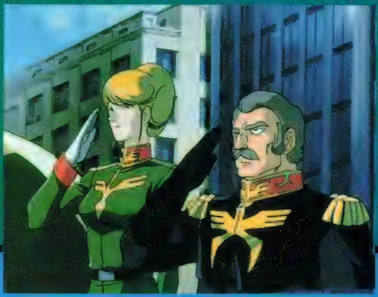
サイド7で行われた最終実験中、ジオンの攻撃を受けたRX-78ガンダム。その場に居合わせた民間人の少年、アムロ・レイが乗りこみ、初めての実戦に立つことになった。そして、その後、彼は数奇な運命をたどることになる……。



(PICK UP)
エース・パイロット

モビルスーツの開発で先んじていたジオン軍には、多くの戦いを勝ち抜いてきた生え抜きのパイロットたちが多数存在していた。青き巨星の異名を持つランバ・ラルや、黒い三連星の呼び名を持つマッシュ、オルテガ、ガイアなどがその一例だ。連邦ほど規律に厳しくないジオン軍では、そうしたエースパイロットに対し、オリジナルの武装やカラーリングを施したカスタム機を授与することが多かった。彼らは専用の機体を駆り、華麗に戦場を駆け抜けた。

▼もしも、ランバ・ラルが生きていたら……。そんな「if」のシチュエーションも楽しめる。



ゲームでは……

ゲームには、原作で登場したエースパイロットのほか、設定上の英雄であるシン・マツナガ大尉やジョニー・ライデン少佐なども登場。もちろん、彼ら専用のカスタム機を開発・授与することも可能になっている。また、原作で死亡したエースパイロットを死なないようにすることも可能で、原作ではあり得ないカスタム機の開発といった楽しみも用意されている。



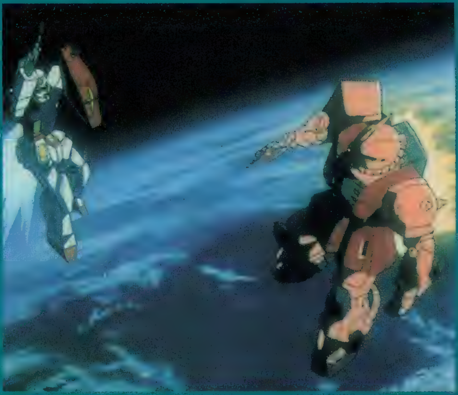


◀シン・マツナガ大尉と、彼専用のギャン。まさにゲームならではの楽しみだ。

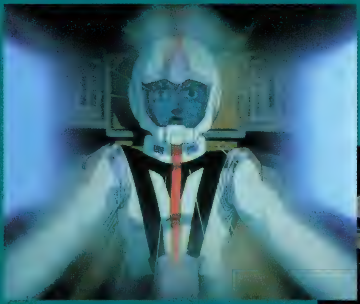


(PICK UP) ニュータイプ

ニュータイプ（以下NT）とは、元々人類が宇宙へと進出した場合、宇宙に適応するために進化するであろう"可能性"を現した言葉である。それは、人は宇宙に住むことで、洞察力、反応速度、空間把握能力などが肥大化していくだろうという、漠然とした概念だった。しかし、連邦のアムロ・レイをはじめ、ＮＴ概念が存在するとしか考えられない事例が数多く報告されると、キシリアはこれを軍事的に利用できると考えた。すでに10年前から研究を重ねてきたフラナガン機関のデータを基に、遠隔操作を可能とするデバイスの開発と、素質を備えたパイロットの発掘を開始していくのだった。



▶ＮＴ同士は引かれ合うのか、アムロとシャアは大戦中何度も戦うことに。



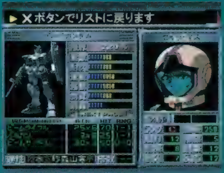
▲ＮＴと呼ばれた少年、アムロ・レイ。彼がこの戦いを終結に導くことになる。



▼ジオン公国のシャア・アズナブル大佐もまた、ＮＴと噂された。

ゲームでは……

ゲームでも、NT能力が設定されているキャラが登場。NTとして覚醒すると、攻撃回数が増えたり、反応性が高まるなどの効果がある。また、ＮＴ専用のユニットに乗せることで、ほかのキャラでは使用できない武器（エルメスのビットなど遠隔操作兵器）が使用できるようになるぞ。

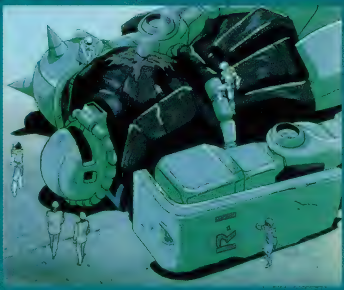


▶ＮＴ能力を持っているキャラは貴重だぞ。

(PICK UP) Ｖ作戦

モビルスーツの実用性を無視できなくなった連邦は、モビルスーツの開発と量産を並行して進めるＶ作戦を発動。これにより開発されたのが、RX-78ガンダムである。サイド７を拠点に開発されたガンダムは、ルナチタニウムと呼ばれる新素材により大幅な軽量化に成功、驚異的な機動性と運動性を手に入れていた。公国軍はこのＶ作戦を察知し、サイド７を急襲。ここに、歴史上初めてのモビルスーツ同士の接近戦が行われた。結果、素人が乗りこんだガンダムが、訓練されたパイロットが乗りこむザク２機を撃破。RXシリーズの設計理念が正しかったことを証明した。





▲素人の少年が乗ったガンダムが、ザクを撃破する。

ゲームでは……

連邦側でゲームを開始した直後に、Ｖ作戦発動案が提出される。これを実行することで、RXシリーズが開発されることとなるのだ。もし実行しなかった場合、20ターンが過ぎるまで開発を行うことはできないぞ。

ポートレートNo.4

ザクと自由の女神

0079年、数度に渡る地球侵攻作戦により、ジオン公国軍は北、南米をはじめとする地球の約３分の１を占拠することとなった。これは、アメリカを占拠したときのショットと思われる。地球降下作戦においても、やはり主力となる戦力はモビルスーツであった。アメリカの象徴である自由の女神に、「SIEG ZEON（ジーク・ジオン）」と落書きがされている。



ジオン名機ザクシリーズ

ジオン公国軍が、ミノフスキー粒子下で戦うことを前提に開発したモビルスーツは、MS-05（ザクⅠ）をもって一応の完成をみる。ザクⅠはそれ以降も改良に改良を重ねられ、やがて一般的に「ザク」と呼称される名機、MS-06（ザクⅡ）が完成した。そして、想定されるあらゆる状況に対応するため、数々のバリエーションが生み出され、名実ともにジオン軍の主力兵器となった。大戦初期の主役といえば間違いなくこのザクであった。しかし、ジオン軍エースパイロットをして「化け物」といわしめた連邦のモビルスーツの出現により、その優位性はくつがえされる。やがてジオン軍はザクに変わるモビルスーツを次々と開発。ザクは次第に前線から姿を消した。が、ベテランパイロットたちは、ザクを最後まで愛したという。

トピックス

❶『ジオンの系譜』キャンペーンが実施されるぞ!!

すでに発売されている『Ｇジェネレーション』と『ジオンの系譜』の帯についてくる応募券２枚を、送料とともに送付すると、もれなく特製メタルプレートがもらえる。さらに抽選で、ギレンの胸像が当たる!!　詳しくは発売されたら『ジオンの系譜』の説明書を参照しよう!!



❷ガンダム戦場写真集、絶賛発売中!!

今回の特集で使用した"戦場写真"を多数収録したイラスト集、M.S.ERAが発売中。一年戦争という架空の戦争を、リアルにドキュメントするというファンにはたまらない一冊となっているぞ。メディアワークス刊で定価3500円。お近くの書店でゲットしよう!!





僕たちの罪はどうすれば癒されるのだろう?
BAROQUE®
バロック
歪んだ妄想
バロック
〜歪んだ妄想〜
オフィシャルガイドブック
バロック〜歪んだ妄想〜
オフィシャルガイドブック
定価¥1,400+税
発売元：株式会社コーエー
BAROQUE
バロック オリジナルサウンドトラック
SSCX 10021
定価¥2,039(税抜価格¥1,942)
BAROQUE MODE read my lips
MECL-23104
定価¥2,345(税抜価格¥2,233)
絶賛発売中!!
製品に封入されているアンケートハガキを送ってくれた人全員に「バロックリポートZ」をプレゼント!!
STING
©1999 STING
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
MEDIA ART
ヒーローは突然生まれない・・・
ヒーローはここで育成させるのだ！
決めろ!! ヒーロー学園
－英雄(えいゆう)に真実(こたえ)なし－
正義も悪も完全指導！若きヒーロー候補生達を育成せよ！
育てゲーの新境地！ヒーロー育成シミュレーション「決めろ!! ヒーロー学園」
「何、俺のことを呼んだ？」
「正義の基地でオペレーターを任されているの」
「決めろ!! ヒーロー学園」の
最新情報がインターネットに！
要チェックせよ！
www1.odn.ne.jp/mediart
2000年 2月 発売予定
予価5,800円(税抜)
© CENTRAL SYSTEMS CO., LTD.
株式会社 セントラルシステムズ 〒231－0013 横浜市中区住吉町6－68－1横浜関内地所ビル TEL 045(211)0761

バンタン電脳情報学院
Chihiro's way to Game Creator.

ただのゲームユーザーで終わるのか、
それともゲームクリエイターになれるのか!?
井上ちひろサンの場合は・・・

STORY START

今から2年前の彼女の夢は——







※右のハガキを切り取り、必要事項を記入してポストへGO!
無料で「学校案内書&NEXT GC」がもらえるぞ!



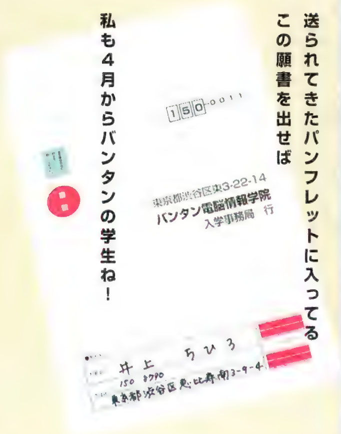
すごい充実した内容——
ますますバンタンに
ひかれてきたよ

※今資料請求(無料)するとバンタン特製ストラップがついてきます!



※学校説明会に参加希望の方は、学校案内書請求ハガキ(無料)または
フリーダイヤル 0120-51-0505でご予約ください。





送られてきたパンフレットに入ってる
この願書を出せば
私も4月からバンタンの学生ね!

そして——



VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
LOCATION MAP



バンタン電脳情報学院
東京都渋谷区東3-22-14
☎03-3797-1383 フリーダイヤル0120-51-0505

最寄り駅:JR恵比寿駅　徒歩7分

JR恵比寿駅の西口から改札口をでてすぐ右へ(ロータリーのない方)。駅を出たら左へ。すると「駒沢通り」へ出るのでそこを右に。それから最初の交差点を左へ(ケンタッキーが目印)。そのまままっすぐ行くと右手側に、「バンタン電脳情報学院」があらわれます。

バンタンOBコメント —誰でも初めは初心者—



98年ゲームデザインコース卒業　橋本 治
(株)ユークス 勤務

就職のキッカケは学内合同企業説明会なんです。そこで話を聞いて、作品も見てもらいました。学校の講師はなんたって現役プロのクリエイターなんで、いろんな講師に相談しましたよ。企業で採用も担当していた経験がある先生もいて、自分の中で変なプレッシャーが消えましたね。



98年ゲームプログラムコース卒業　横川 宏毅
(株)メトロ 勤務

講師がプロ、少人数であること、学校の雰囲気がよかったんで、バンタンに決めたんです。予想通り、充実した学生生活が送れましたね。友人や講師の方にも恵まれたし、講師なんてその道のプロですから・・・。授業も少人数なので、分かりやすかったですよ。

バンタン電脳情報学院5つの特徴

- POINT 1. 10年目を迎えるゲームクリエイター養成校の老舗
- POINT 2. 初心者からプロになるための産学共同カリキュラム
- POINT 3. 100%現役プロのクリエイターが親切に指導します
- POINT 4. 即戦力のクリエイターを育成する実践的少人数制授業
- POINT 5. 専門の就職指導カウンセラーによる万全の就職体制

電撃 NEWS STATION

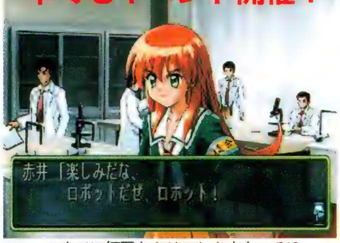
12月10日

冬休みももうすぐ！ 年末年始にやりこむゲームは、もう決めた？

EVENT イベント 『ときめき2』初イベント決定！

『ときめきメモリアル2』エモーショナルヴォイスフェスティバル2000

早くもイベント開催！



▲すでに何回もクリアした人もいる!? 新しいヒロインとの恋愛を楽しもう。

ファン注目のプレミアムイベントが開催!!

前作から６年の歳月を経て、ついに発売された『ときめきメモリアル２』。早くも人気のこのゲームでは初となるイベントが、東京（3月28日）・大阪（3月26日）・名古屋（3月25日）の3カ所で開催されることになったぞ。当日は、陽ノ下光役の野田順子さんをはじめとする出演声優たちもゲストで登場。彼女たちのミニライブや、ゲーム大会などの企画が予定されているのだ。抽選で入れるイベントなので、興味がある人は右の参加方法に従って応募してみよう!!

買って送ろう！

イベントへの参加希望者は、12月23日に発売される音楽CD「ときめきメモリアル２ ボーカルトラックス」に封入されているハガキに、必要事項を記入して応募しよう。



▶¥3,059（税込）でKME／キングレコードから発売。

このCDも注目!!

同じく12月23日に発売される「ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクションアンコールスペシャル」も見逃せないぞ!! これは、200曲以上ある『ときめき』のイメージソングから、ファン投票で選んだ15曲を収録した、まさにメモリアル的内容のCD。聴けば、キミ自身の『ときめき』に対する思い出が、よみがえってくるはずだ。発売は同じくKME／キングレコード。価格は¥2,548(税込)。

【会場と日時】3大都市で開催だ！

- ●東京会場：3月28日 板橋文化会館　（18：30開演）
- ●大阪会場：3月26日 エル大阪　（16：00開演）
- ●名古屋会場：3月25日 テレピアホール（16：00開演）

TOPIC トピック 『バイオ』でデビュー!?

S・E・T新人オーディション

『バイオ』のS・E・Tが劇団員を募集中



▲主宰：三宅裕司氏 舞台だけでなく、TVやラジオなどでもおなじみの人気俳優。

俳優の三宅裕司氏が主宰する劇団「スーパー・エキセントリック・シアター（S・E・T）」は、カプコンの『バイオハザード』を舞台化したオリジナル作品「バイオロイド零年（ゼロネン）」を2000年夏に上演する。そこでS・E・Tでは、この舞台に出演する優秀な新人を大々的に募集中だ。優秀な合格者はこの公演の後も、劇団で活動できる。しめ切りも近いので、志望者は急いで応募しよう。問い合わせはS・E・T（TEL:03-3420-2897）まで。

募集要項

【応募資格】中学１年生～20歳まで
※応募書式については、欄外を参照
【しめ切り】各地オーディション２週間前まで（当日必着）
【参加費】無料
【選考科目】［一次審査］書類選考
［二次選考］セリフ・歌（課題曲or自由）・ダンス・特技・面接
【日程】名古屋　東別院ホール（12月26日）
大阪　心斎橋MUSE HALL（12月27日）
東京　ニッポン放送 ラジオハウス銀河（12月28日）
※各地区の合格者は、１月９日に東京にて最終審査

TOPIC トピック ケイン氏も納得の完成度!!

GB版『筋肉番付』TVCM収録



▲間近でみるケイン氏は正直かっこいい…。シーンは計３カットだ。



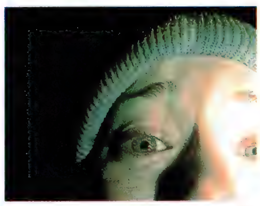
▶GB版は、TVと同じ競技が５種類楽しめる内容。

収録当日は小学生でいっぱい！

コナミより好評発売中のＧＢ版『筋肉番付ＧＢ 挑戦者はキミだ!!』。このソフトのＣＭ収録に行ってきたぞ。収録は都内の某小学校。出演は、本家ＴＶ番組「筋肉番付」（ＴＢＳ系／毎週土曜・19:00～）でもおなじみのケイン・コスギ氏だ。当日は彼が来ると知ってか知らずか、近所の小学生が大勢やってきて、垣根越しに声援を送っていたぞ。このＣＭは現在放送中なので、見たい人は今からＴＶをチェック（放送番組は残念ながら未定。探してみよう）！ 同時にＰＳ版『筋肉番付vol.1～俺が最強の男だ！～』のＣＭも放送中。どちらも放送期間が短いので、気になる人は要チェックだ!!

MOVIE 映画 全米で人気の「ブレア・ウィッチ」って？

映画「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」―12月23日より―



▲▶アメリカではこの「事件」にまつわるホームページも話題に。「虚構か現実か」で大きな議論を巻き起こしている。日本でも関連書籍などが発売中。



全米を震撼させた話題作が公開!!

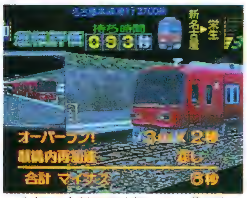
この夏、全米で公開され、興行収入１億4000万ドルを超える大ヒットを記録した映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』。この作品が、12月23日より全国の松竹・東急系にて公開されるぞ。1994年10月、メリーランド州バーキッツヴィルの森。ここで映画を撮影していた３人の男女が、突然消息を絶った。そして１年後、彼らのフィルムだけが発見される…。斬新な構成と謎めいた内容が、大きな反響を呼んだこの作品。衝撃的な結末は、自分自身の目で確かめよう!!

●「S･E･T」新人オーディションの応募方法：①履歴書（演技経験、マスコミ活動歴の有無、身長、３サイズを明記）、②写真（３カ月以内に撮影した顔、全身 各１枚）、③「どんな俳優、女優になりたいか」、オーディションへの意気込みを400字程度にまとめたもの、④返信用封筒（住所、氏名を明記し、80円切手を貼付）の４点を、〒154-0021 東京都世田谷区豪徳寺1-6-3スバルハイツ1-B 劇団スーパー・エキセントリック・シアター「バイオハザード」○○○係（希望地区名）まで郵送。※未成年者の応募は、保護者の承諾書が必要。

TOPIC トピック

攻略のカギはここにある？

「電車でGO！名古屋鉄道編 攻略ツアー」



▲人気の名鉄を題材にした『電車でGO！』シリーズの最新作。

特別列車に25組・50名様をご招待！

タイトーから1月27日にリリースされる人気電車運転ＳＬＧの最新作『電車でGO！名古屋鉄道編』。その発売を記念したイベント「電車でGO！名古屋鉄道編 攻略ツアー」が、1月16日（10:00～17:00）に、名古屋鉄道金山駅から開催されるぞ。ゲームに出てくる実際の路線（犬山線）を、貸し切り電車で走りながら行われるこのイベント。参加者は名鉄クイズや検車場見学会など、盛りだくさんの内容が楽しめるのだ。このチャンスを逃さずに応募して、ゲームと同じ電車や路線を体験してみよう!!

…応募は急げ！…
しめ切りは12月17日！

希望者はハガキに住所・氏名（ふりがな）・年齢・職業（学年）・電話番号を明記して、〒450-0002 名古屋市中村区名駅1-2-4 名鉄バスターミナル9Ｆ 名鉄エージェンシー内「電車でGO！名古屋鉄道編 攻略ツアー」係まで応募しよう。抽選で25組・50名様が招待されるのだ。しめ切りは12月17日（消印有効）。

問い合わせ

このイベントのくわしい内容については、「電車でGO！名古屋鉄道編 攻略ツアー事務局」（TEL:03-5565-4389、受付時間は平日の10:00～17:00）まで。

GOODS 新製品

ビーマニポケット！ 今度はキティ♥

コナミ・ビーマニ関連商品情報



▲▶3段階の音量調節が可能で、イヤホンも付いてくる。かわいい人形のおまけも!!

ポケットＤＤＲの新作が登場!!

大人気の携帯ゲーム「ビーマニポケットダンスダンスレボリューション」シリーズに、なんとキティちゃんバージョンが登場!! ピンクのボディがかわいい「キティ」バージョンと、ブルーの「ダニエル」バージョンの2種類で、「サマーナイトタウン」や「愛なんだ」などの人気曲を、それぞれで7曲ずつ収録しているぞ。さらに2人でそれぞれ同じ曲を演奏することで、お互いの相性をチェックすることができる「ペアモード」機能付き。気になる相手といっしょに、ぜひ1度試してみよう!!

ビーマニポケットダンスダンスレボリューション「ハローキティ」「ディア ダニエル」

▶［キティ］12月23日／［ダニエル］2000年2月3日 ▶各￥3,200（税別・予定） ▶コナミ

EVENT イベント

2000年という節目に当たり…

20世紀おもちゃ博物館展 ―12月28日より―



▲懐かしいブリキの模型や着せ替え人形が多数展示。思い出の品に再会できるかも!?

懐かしいおもちゃが大集合！

20世紀を代表するおもちゃを一堂に集めた「20世紀おもちゃ博物館展」が、日本全国で開催されるぞ。最初の会場は、東京・日本橋三越の7階催事会場。最大の見所は、このイベントのために集められた秘蔵アイテムの展示。ここでしか見られない逸品が目白押しだ!! さらに会場では復刻版のおもちゃなども販売される予定。

20世紀おもちゃ博物館展

会期：1999年12月28日～2001年8月末
会場：全国の百貨店（初回：日本橋三越12月28日～2000年1月9日）
入場料：一般・大学生：￥600／中学生：￥400／小学生：無料（すべて税込）

MUSIC 音楽CD

注目のサントラCDをチェック！

最新音楽ＣＤ情報

ゲームＣＤのなかから今号のおすすめを紹介しよう

『クロノ・クロス』オリジナルサウンドトラック



▲初回版は型押し仕様の特製ケース。

スクウェアの大作RPG『クロノ・クロス』のオリジナル・サウンドトラックが早くも登場!! ゲーム本編で使われたオリジナル音源・全67曲を、3枚のCDに完全収録しているぞ。特に感動のEDテーマ「RADICAL DREAMERS ～盗めない宝石～」のボーカルバージョンは必聴だぞ!!

▶12月18日 ▶￥3,204（税別） ▶デジキューブ

『メモリーズオフ』オリジナルサウンドトラック



▲ピクチャーレーベルのＣＤに注目。

この秋に発売され、話題を呼んだキッドの人気恋愛SLG『Memories Off』。この作品のオリジナル・サウンドトラックが、12月18日に発売されるぞ。書き下ろしのボーカル版OP&EDテーマをはじめ、各キャラのテーマサウンドも新たにアレンジ。外伝としてオリジナルドラマも収録。

▶12月18日 ▶￥2,800（税別） ▶サイトロン・アンド・アート

PRESENT プレゼント

2000年はこのカレンダーで始めよう！

「COBRA 2000」カレンダープレゼント



▲人気作「コブラ」に登場した美女ばかりを集めたＣＤサイズのカレンダー。エイガアルから￥2,500（税別）で発売中。

ファン垂涎の超豪華カレンダー!!

デジタル漫画の第一人者・寺沢武一先生の作品を次々と商品化していく夢の企画「COBRA 2000」プロジェクト。その第1弾として、3000部限定の特製カレンダー「COBRA GIRLS 2000」が発売されたぞ。今回はこの商品を抽選で5名様の読者にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305 メディアワークスDPS「コブラ カレンダー」係まで。しめ切りは12月23日（消印有効）。商品に関する問い合わせは、エイガアル（FAX:03-3477-7509、http://www.a-girl.co.jp/shopping/buichi.html）へ。

はみ出し 電撃情報ステーション

●ちょっと不思議な『FF IX』発売延期…
…スクウェアは11月29日、大作RPG『ファイナルファンタジーIX』の発売延期を発表した。新聞などの一部報道によると、この延期の理由は、「エニックスの『ドラゴンクエストVII』が発売延期された」ためとされている。『FF IX』の正式なタイトルリリース発表がまだのため、若干不思議な発表となったが、同報道では、『FF IX』の発売は、当初この冬を予定していたという。また、変更後の発売日は未定だが、2000年度中に発売されるとのことだ。本誌はスクウェアからの正式な発表後、記事展開をしていく予定なので、楽しみに待っていてほしい。

●「ネオジオポケットカラー」が、冬休み限定の「ファミリーひかり」に登場!!…
…新大阪一博多間を結ぶ、冬休み限定のイベント新幹線「ファミリーひかり」。この新幹線の3号車「こどもサロン」内で、SNKの携帯ゲーム機「ネオジオポケットカラー」の新作ソフト体験キャンペーンが実施されることになったぞ。ここでは『頂上決戦最強ファイターズ SNK vs.CAPCOM』や『水木しげるの妖怪写真館』をはじめとする新作ソフトが、自由にプレイできるのだ。さらに遊びに来てくれた子ども全員に、乗車記念のネオポケ型オリジナルネームタグをプレゼント!! このチャンスを逃すな!!

※NEWSページでのプレゼントの当選者発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 E/MONO STATION（ステーション）
クリスマススペシャル

X'mas

すっかり寒くなってきて、気づけばもうすぐクリスマス。今年のプレゼントはもう決まったかな？ そこで本誌がお贈りするのが、今回のクリスマスプレゼント大特集。ズラリそろったグッズのなかから、お気に入りの品を見つけだそう!!



今年のプレゼントはこれで決まり♥

ファンシーに決める! ぬいぐるみ系

人気のキャラクターをモチーフにした、かわいらしいぬいぐるみが続々登場!! なんといっても今年の一番人気は、『どこでもいっしょ』のポケピたち。MとSのサイズをそろえて、セットで贈ると喜ばれるぞ!!



カバンなどに結べるチェーン付きのぬいぐるみ。ポケピが全員集合だ。左からスズキ・ジュン・トロ・リッキー・ピエール。

どこでもいっしょ
Ⓐ「ぬいぐるみキーチェーン」(5種)



XI
Ⓑ「AQUIちゃんぬいぐるみ」(2種)

かわいいアクマのAQUIちゃんが、ぬいぐるみになって登場!! 赤と青の2種類だぞ。



サルゲッチュ
Ⓒ「ぬいぐるみ(大・小)」

ゆかいなピポサルも大・小の2種類でぬいぐるみ化。さっそくゲッチュだ!!



どこでもいっしょ
Ⓓ「ぬいぐるみ」(M・S 各2種)

思わず抱きしめたくなる、ポケピのぬいぐるみが勢ぞろい。プレゼント用と自分用に、2個ずつゲット!!

ITEM DATA

Ⓐ：発売・リーメント/価格・各¥580
Ⓑ：発売・SCEI /価格・各¥1,500
Ⓒ：発売・ラナ/価格・大)¥4,800 小)¥2,800
Ⓓ：発売・ツクダオリジナル/価格・M)¥1,800 S)¥800



いつでもいっしょ! ステーショナリー系

グッズのなかでも特に人気が高いのが、ペンやノートなどのステーショナリー系。いつも身近に置くものだから、お気に入りのキャラクターで統一したいよね。ほかにもたくさん種類があるので、お店の人に聞いてみよう。



『どこでもいっしょ』からトロと全員集合の各2種類が登場。思わず勉強にも身が入る!?

どこでもいっしょ
Ⓔ「ペンケース」&Ⓕ「ノート」(各2種)



主人公アレクと、彼とともに冒険を続ける仲間たちをあしらった、勇ましい絵柄が特徴。

アークザラッドIII
Ⓖ「マウスパッド」

クラッシュ・バンディクー
Ⓗ「ダブルペン」&Ⓘ「シャープペン」(各2種)



クラッシュくんの小さな人形が頭についている、かわいいダブルペン&シャープペン。絵柄は各2種類が発売中だぞ。

ITEM DATA

ⒺⒻ：発売・ポイント/価格・ペンケース）¥780 ノート）¥150
Ⓖ：発売・ムービック/価格・¥600
ⒽⒾ：発売・三菱鉛筆/価格・ダブルペン）¥450 シャープペン）¥300

欲しい人は急いで予約!! トロの特大ぬいぐるみが登場!!



『どこでもいっしょ』の人気キャラクター・トロの特大ぬいぐるみが、限定300個で緊急発売されることになったぞ。グッズの通信販売も行っているSCEIの公式ホームページ「GARAGE」[http://www.scei.co.jp/] のみの限定販売商品で、抱きしめられるほどの超ビッグサイズ!! 現在予約を受付中で、場合によっては予定数が終了している可能性もある。急いで確認してみよう!!

※『どこでもいっしょ』トロの特大ぬいぐるみは、限定300個・「GARAGE」のみの通信販売商品です。12月6日から予約の受付が開始されており、予約者数が販売予定数に達した時点で、受付を終了する予定になっています。また、価格についても直接HPで確認して下さい。

プレゼント特集

ニャ 読者プレゼント付き



なんでもつけよう！ ストラップ系

こちらも人気が高い、携帯用のストラップ。お気に入りのキャラクターでアクセントを付けて、愛用の品を個性的に演出するのもいいね!!



根強い人気を誇る、ムームー星人の携帯ストラップ。

(2種)
ポケットムームー
Ⓙ「ムームー星人携帯ストラップ」



クラッシュは4種類。好きなデザインを選ぼう！

クラッシュ・バンディクー
Ⓚ「携帯ストラップ」(4種)

どこでもいっしょ
Ⓛ「リングストラップ」(2種)



ポケピを自由に付け変えることができる、便利なリングストラップが登場。

サルゲッチュ
Ⓜ「トリプルマスコットストラップ」



3匹のピポサルたちがヒモにぶら下がっている、ユニークなデザインのストラップ。

ITEM DATA

- Ⓙ：発売・リーメント/価格・各￥780
- Ⓚ：発売・ジュンプランニング/価格・各￥780
- Ⓛ：発売・ユニファイブ/価格・各￥780
- Ⓜ：発売・ラナ/価格・￥980

まだまだたくさん そのほかのオススメアイテム 系？



最後に紹介するのは、思わず欲しくなってしまう、バラエティに富んだグッズの数々。コップや帽子から、貯金箱まで、どれもなじみ深いアイテムばかりだ。なかでも、特にAQUIちゃんの姿を形どったコインバンクは要チェックだぞ！

どこでもいっしょ
Ⓝ「スプーン付きマグ」(2種)



マグカップと、かきませスプーンのセット。

クラッシュ・バンディクー
Ⓞ「キャップ」(53～55cm)



かぶるとクラッシュくんに変身(!?)できる、ちょっとおしゃれで楽しい帽子。これでアナタも人気者に!?

XI
Ⓟ「AQUIちゃんコインバンク」(2種)



ゲームの中から飛び出してきた、そのままの姿を貯金箱で再現。楽しく貯金できるので、これは一石二鳥かも!?

ITEM DATA

- Ⓝ：発売・東海工業美術社/価格・各￥850
- Ⓞ：発売・ＳＣＥＩ/価格・￥3,200
- Ⓟ：発売・リーメント/価格・各￥880

注目!! 本誌&SCEIからのX'mas Present♥



このページで紹介しているアイテムを各３名、合計39名にプレゼント（ただしＤ・Ｋ・Ｏは除く。複数のものはなんとセットで！）。希望者は官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・欲しい商品の記号１つを明記して、必ず応募券を貼った上で、右のあて先まで応募しよう。しめ切りは12月24日（消印有効）。対象外の商品を選んだり、応募券が貼っていなかったりすると無効なので要注意!!

あてさき
〒101-8305
㈱メディアワークス・DPS
「モノステでクリスマス」係

忘れずに貼ってね



129号モノプレゼント

Go to Shopping! 特別編

今回は、おなじみのショップガイドも特別編!! このページで紹介した商品を数多く取りそろえている、全国のお店を紹介していくぞ。ここならお目当ての商品もあるはずだ。なお、商品に関するお問い合わせは、SCEIインフォメーションセンター（TEL: 03-3475-7444、受付時間：平日の10:00～17:30）まで。



▲前号で紹介した「bit TOUR's」もおすすめのショップ。

[おすすめSHOP LIST]

●**キディランド**
全国に100近い店舗やコーナーを構える、玩具と雑貨の専門店。取扱商品は文具・玩具・雑貨・キャラクターグッズほか多数で、なかにはSCEIのグッズコーナーを常設している店舗もある。

●**銀座博品館**
東京・銀座にあるおもちゃのデパート。１階全体がキャラクターグッズ売場で、SCEI関連の常設コーナーも存在する。今回紹介した商品はほとんど取り扱っているので、ぜひ行ってみよう!!

●**ヨドバシカメラ**
首都圏を中心に14の店舗を展開している、カメラ・AV機器の専門店。PSを始めとするゲームコーナーが充実しており、あわせて関連キャラクターグッズの販売も行っている。専門の売場を設けている店舗もあるので、足を運んでみよう。

●**イトーヨーカドー**
全国に150以上の店舗を持つ量販店。全店を通じておもちゃ関連のコーナーが充実しており、ゲーム関連のイベントなどが行われることも多い。関連キャラクターグッズを扱っている店舗も多数存在するので、実際に確認してみよう。

●**GARAGE**
グッズの通信販売も行っている､SCEIの公式ホームページ。新作ソフトや関連グッズの情報を常時更新しており、情報収集にも最適なのだ。通信販売はキャラクターグッズのコーナー（http://www.scei.co.jp/goods_index.html）で受け付けているので､さっそくアクセスしてみよう｡ここでしか買えない限定商品もあるので要チェック!!

モデル:片岡 未来（アシストボート）／写真:牧田 優一

3号集中連載　オリジナル・ゲーム・ノベルズVOL.2

ロビン・ロイドの冒険

THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD

～琥珀色の行方～



前回までのあらすじ―
茶器盗難事件が相次ぐなか、クレッグ夫人の屋敷から高級紅茶葉が盗まれるという事件が起きた。トランシルヴァニア警部の依頼で調査に乗り出したロビンだが…。

第二話　無邪気な犯人

「トランシルヴァニア警部がいらっしゃいました」
メイドが声をかける。
「あらあら、お茶の時間が終わる頃にいらっしゃるなんて間の悪い方ね…。さ、お通ししてちょうだい」
ロビンは吹き出しそうになるのをこらえた。不作法な警部は、この堅苦しいお茶会が何よりも大嫌いなのだ。しばらくして、メイドの案内で警部がやって来た。警部は夫人に挨拶をすませると、椅子を引きながらロビンに話しかけた。
「どうかね、何か手掛かりはつかめたかい？」
「ええ、まあ」
ロビンは、お茶会をさけてやって来た警部のことがまだおかしくて仕方がない。にやつくロビンに不信な目を向けながら、警部は話を続けた。
「ということで、どうでしょう、クレッグ夫人。警備の警官をこれ以上立たせておくこともありますまい」
警部はロビンに目配せしつつ、そう言った。ロビンも夫人を安心させるように続けた。
「問題ないでしょう。そうするのが一番ですよ」
（恩にきるよ、ロビン君！）
警部が小声で持ち上げる。
「ただし、僕の方からもお願いがあります。例の盗難事件で被害にあったお屋敷のリストを、見せていただけませんか？」
「よしわかった。あとで君の事務所に届けさせよう」
「それともう一つ。盗品が闇のルートで売られた形跡はありますか？」
「それがだなぁ、一つとして流出していないんだよ。まあ、足がつくのを恐れてのことだろうが…。おい、そんなことを聞いてどうするんだ？」
「いや何、ちょっと、興味が出てきたんですよ」
「おいおい、もしかして、茶器ドロボウの犯人までわかったっていうんじゃないだろうな？」
「いくつか可能性が見えてきたというだけです」
警部は、再び夫人の方に向き直った。
「彼に任せておけば安心です。まだ若いが数々の難事件を見事に解決してきた有能な探偵ですからね」
「警部さんがそうおっしゃるならお任せしますわ」
「それじゃ、私はこれで」
警部は夫人に会釈をすると、そそくさと部屋を出ていった。しばらくすると屋敷の外から、警備の警官たちをどやす、大きな声が聞こえはじめた。
「…やっぱり、私もそろそろ帰ります」
「まぁ！　事件が解決するまでは居ていただけると思っていましたのに…」
夫人は大げさに心細そうな声を出す。
「調べてみたい場所を、いくつか思いついたんです」
「そうですの…。事件は解決されるものと思ってよろしいんですのね？」
「もちろんです。おいしいお茶をごちそうさまでした」
夫人に丁寧にお辞儀をすると、ロビンはクレッグ卿の屋敷を後にした。

向かった先は、茶器や陶磁器のオークションが行われると言う、ロンドン市内の社交場である。ここに顔を見せるのは、今、ロンドンで最も羽振りのいい上流貴族ばかりだ。ティーカップ一つ買うために、持っていた古城を手放したなどと、景気のいい話がゴロゴロと転がっている。ロビンが訪れた時間は、まだオークションが始まっておらず、数人の紳士・淑女たちがおしゃべりに花を咲かせていた。恋の噂、お家騒動の噂…。そして今最も盛んに取り沙汰されている話題は、やはり例の「茶器連続盗難事件」であろう。ロビンは壁際のソファで紅茶を片手におしゃべりに興じている髭の紳士と貴婦人に声をかけた。
「ちょっとお邪魔します。盗難事件より前にあった噂話を何でもいいから教えてほしいのですが…」
「盗難事件より前ねぇ。さて…」
口髭の紳士が腕を組んで考え出すやいなや、横の貴婦人が素っ頓狂な声をあげた。
「ウォットン伯爵のことがあるじゃない！」
一瞬、ロビンの眼光が鋭くなる。
「伯爵が、どうかなさったんですか？」
「彼はこの社交場でも、最も熱心な部類のコレクターだ。その情熱が過ぎてしまったのがよくなかった…」
眉をひそめる紳士の言葉を好奇心旺盛な貴婦人がつないだ。
「ある日のオークションで大本命の茶器が競り落とせず、ここで大暴れをしたの。以来ここは出入り禁止になってしまったわ。それからというもの、他の貴族のお屋敷に行っては、茶器や陶磁器を見せてくれと、しつこくせがむんだそうよ」
「ありゃあ、半分病気だね。だいたい、この社交場に来るやつは、ただ自慢をしたいだけで、はなから売る気などないんだ。だからみんな冗談のような高値をつける。そういう遊び心を理解していなかったからなぁ、彼は…」
「ウォットン伯爵…か」
ロビンは、オークションの開始を待たずに、社交場を後にした。
事務所に戻ると、トランシルヴァニア警部から盗難事件のリストが届いていた。中身を見てロビンはニヤリと笑った。
（やっぱり、一番最初に被害にあったのはウォットン伯爵の屋敷だ）
と、ちょうどその時、ロビンの帰宅を鋭く察知したエリスが発明したばかりのガンを抱えて階下からやってきた。
「ロ、ビーン！　見て見てぇー、すごいの作ったよー！一緒に試してみない？」
「…エリス、ちょっと頼まれてくれないかな？」
「何よぉ…、見てくんないのぉ？　せっかくカッコいいやつ作ったのに！」
「ガンは後でいくらでも見せてもらうよ。それよりさ、君、メイドに化けて屋敷に潜入してくれないかな？」
待っていましたとばかりに、好奇心旺盛なエリスの目が輝いた。
「うわっ！　ナーンカ楽しそおっ♪　で、どこのお屋敷に行けばいいの？」
「ウォットン伯爵の屋敷だ。この写真の女の子が屋敷に来たら、教えてくれ。赤毛の女の子でマリアって言うんだ。もしかしたら白い犬を連れてるかもしれない」
エリスは白衣のポケットから万年筆とメモを取り出すと、ぐちゃぐちゃと数式の書かれたページを破り捨て、新しいページに何やら書き始めた。
「マリア…、白い犬…っと。ふーん…、わかったわ！じゃ、女の子が来たら連絡すればいいのね！」

『ロビン・ロイドの冒険』に登場する主要なキャラクターたちをチェック！

●12月発売予定　●AVG　●￥5,800　●ガスト
●MC（1ブロック）　●DS（AC非対応）

個性あふれるキャラクターたちが物語を盛り上げる!!

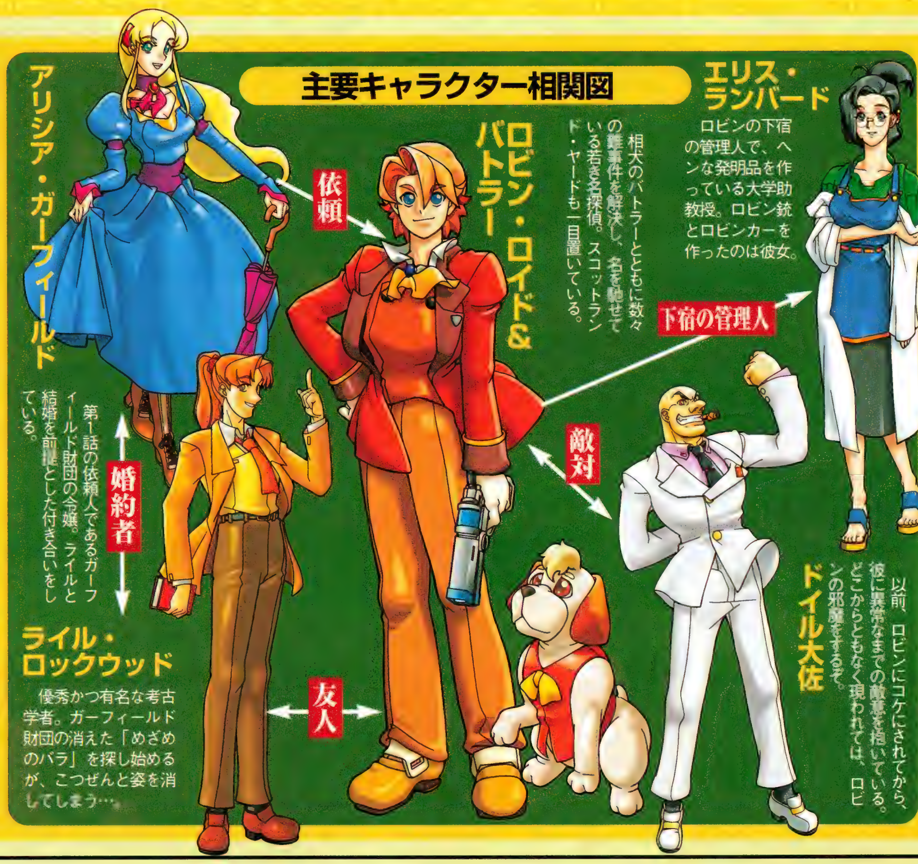
本作のストーリーを彩るのは、３Dポリゴンで描かれた個性あふれるキャラクターたち。発明好きの管理人や、財宝に目がない考古学者、どこかヌケてるライバルの元軍人など、ひとすじ縄ではいかない彼らが、ときにコミカルに、またときにはシリアスに物語を演出してくれるぞ。



◀会話シーンでは、絶妙なカメラワークで、キャラの演技を魅せてくれるぞ。ちょっとした仕草にも注目だ。



▶必要以上のしつこさで、ロビンの邪魔をするドイル大佐。戦闘になったら、かんぷなきまでにやっつけよう！



翌日、ロビンは再びクレッグ卿の屋敷を訪れた。もちろんアフタヌーンティの時間に合わせて、である。
「いらっしゃい、ロビンさん！　ちょうど、お茶が入ったところですのよ。さ、どうぞ腰かけて！」
夫人はうれしそうに、ロビンを迎えてくれた。
「さっそくですが…」
ロビンは、やや固い表情で、話を切り出した。
「ウォットン伯爵をご存じでいらっしゃいますか？」
「ええ、ええ、存じ上げておりますとも。伯爵は私以上に紅茶や茶器に情熱を注いでいる方ですわ。そうそうマリアの前のお勤め先も伯爵の所でしたのよ？　あの子は伯爵の推薦状を持ってこの屋敷に来ましたの」
「それでマリアは紅茶や茶器については、かなりの知識を持っているのですね？」
「実は、以前伯爵がこの屋敷にお越しになった時に、お出しした紅茶を絶賛してくださったんですの。それでお礼だと言って、あの子を紹介してくれたんです」
「ウォットン伯爵は、このお屋敷に来られたことがあるんですね!?」
「ええ、数回いらっしゃいました。お互いお茶のこととなるとお話が止まりませんの」
夫人は上品に笑って答えた。
（これで、マリアとウォットン伯爵がつながったぞ…）
ロビンは、厳しい表情のまま、紅茶を飲み干した。

ジリーン、ジリーン。事務所に戻ると、待っていたかのように、電話のベルが鳴り始めた。
「いよいよ、来たか？」
ロビンは素早く受話器をとった。
「はい、こちらロビン・ロイド探偵事務所！」
―もしもし、ロビン？　私よ！
「よう、エリス。何か変化はあった？」
―昨日の夜、赤毛の女の子が屋敷に来たわ！　伯爵と何か話していたみたい
「…ということは決行日は今夜だな。それで犬は？」
―それがね犬は白いのも黒いのもいなかったのよ…
「いなかった？　そうか…あいつは一味とは関係ないのかな。…よしわかった、エリス、ありがとう！　すごく助かったよ」
―事件が解決したらタマネギ爆弾、試してみてよね！
「はいはい、わかりましたよ…」
苦笑しながら、ロビンは静かに受話器を置いた。
（いよいよ、今夜決行か…）

ロビンは紅茶室の外から梯子をたてかけ、ちょうど紅茶棚の上に位置する窓から中の様子を探っていた。もうじき係のメイドがお茶を取りに来る時間である。紅茶泥棒が犯行に及ぶとしたら、このチャンスより他には考えにくい。しばらくすると、ガチャリ、と音がし外側からノブが回された。ワゴンをひいたメイドが部屋に入る、とその瞬間である。白い物体が、スカートの脇をスルッと通り過ぎたのである。そして、どうやら紅茶棚の陰に回り込んだようである。メイドが紅茶を出し終え、部屋から出て行ってしまうと、その白い物は、棚の陰から部屋の中央にピョンと姿を現した。
「やっぱり、あの犬か！」
そう、裏庭でマリアと遊んでいた白い子犬である。彼は、紅茶棚に向かって顔を上げると、クンクンと鼻を鳴らしながら左右に歩き始めた。どうやら、目当てのお茶っぱを嗅ぎ分けているらしい。
「犬のくせに生意気なやつだなぁ…」
程なくして子犬は、鞠のように跳ね上がり、器用にも棚から目当ての紅茶缶をくわえて着地した。さらに子犬は、缶をくわえなおした後、見事な助走とジャンプで、紅茶棚を一気に駆け上がり、例の小窓から脱出をはかったのである。しかし…。
彼が着地したのは、庭の芝生の上ではなく、梯子から降り立ったロビンの腕の中だった。
「やっぱりおまえが犯人か…」
子犬は思いも寄らぬ事態に驚きロビンの腕の中でジタバタと暴れた。そこへちょうどトランシルヴァニア警部が小走りに姿を現す。
「おいロビン君。さっきのメイドは、マリアじゃなかったぞ？」
「えっ、なんですって？」
紅茶泥棒がマリアと犬の共犯であるという、ロビンの推理は外れてしまったのだ。しかし、マリアがウォットン伯爵の手先で茶器盗難事件の犯人であることには間違いない。ロビンは、警部に次の作戦を持ちかけた。
「警部！　すみませんが、警官隊にウォットン伯爵の屋敷を見張らせてくれませんか」
「ウォットン伯爵だって？　よし、わかった。言うとおりにやってみよう」
警部はすぐに屋敷を後にした。残されたロビンは、腕の中の子犬に向かってつぶやいた。
「おまえには茶器泥棒御用の手伝いをしてもらうぞ」
観念し大人しくなった子犬は開き直ったようにロビンに向かってしかめっ面をしてみせた。

（つづく）



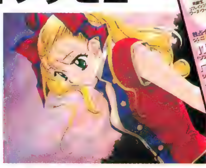
















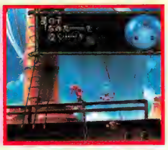
電撃ランキングステーション

今回の集計期間 11月8日～11月21日

11月後半の売り上げトップ3にランクインしたのはどれも正統派RPG。RPG人気の高さをあらためて見せつけた結果となったぞ！

売り上げTOP20

クロノ・クロス
人気RPG『クロノ・トリガー』の続編。2つのパラレルワールドを冒険していく。
■スクウェア
■11月18日■RPG
■¥6,800■431,662
初登場



クロノ・トリガー
SFCで大ヒットしたRPG。ムービーや『～クロス』へ続くイベントを追加。
■スクウェア
■11月2日■RPG
■¥4,800■63,698
前回2



アークザラッドIII
カード集めなど、本編以外のお楽しみ要素も満載。コンプリートを目指そう！
■SCEI
■10月28日■RPG
■¥6,800■48,115
前回1



Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
9日発売のアペンドディスク『Dancing Stage～』では小室哲也氏の曲で遊べる。
■コナミ
■8月26日■ETC
■¥5,800■46,265
前回4



ダービースタリオン99
99年度のレースプログラムに対応しているぞ。¥4,800という価格も魅力的。
■アスキー
■9月30日■SLG
■¥4,800■42,698
前回3



順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／本数	前回
6	西遊記	■コーエー／11月11日／S・RPG／36,692	初登場
7	FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション	■インターナショナルカードシステム／11月11日／SLG／35,147	初登場
8	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	■コナミ／9月2日／SPG／32,438	前回9
9	立体忍者活劇 天誅 忍百選	■SME／11月11日／ACT／29,426	初登場
10	パックマンワールド 20th アニバーサリー	■ナムコ／11月2日／ACT／27,426	前回10
11	MARVEL VS. CAPCOM -CLASH OF SUPER HEROES- EXエディション	■カプコン／11月11日／FTG／22,878	初登場
12	バイオハザード３ ラストエスケープ	■カプコン／9月22日／A・AVG／22,692	前回6
13	どこでもいっしょ	■SCEI／7月22日／ETC／20,609	前回8
14	実戦パチスロ必勝法!シングル ～シーマスターX～	■マックスベット／11月11日／SLG／18,488	初登場
15	プロ野球シミュレーションダグアウト'99	■デジキューブ／10月28日／SLG／16,902	前回7
16	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン／10月14日／FTG／16,378	前回5
17	ランナバウト2	■クライマックス／11月18日／RCG／15,290	初登場
18	Formula One 99(フォーミュラ・ワン99)	■SCEI／10月21日／RCG／13,693	前回11
19	みんなのGOLF2	■SCEI／7月29日／SPG／13,641	前回14
20	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	■チュンソフト/エニックス／9月15日／RPG／13,077	前回12

前評判TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／票数	前回
1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	■エニックス／冬予定／RPG／66,223	前回1
2	ヴァルキリープロファイル ※限定版含む	■エニックス／12月22日／RPG／54,596	前回2
3	スーパーロボット大戦α	■バンプレスト／2月24日／S・RPG／49,541	前回4
4	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス／12月22日／SLG／34,375	前回8
5	グランツーリスモ2	■SCEI／12月11日／RCG／33,364	前回5
6	パラサイト・イヴ2	■スクウェア／12月16日／A・AVG／25,781	前回6
7	テイルズ オブ エターニア	■ナムコ／2000年予定／RPG／24,781	前回7
8	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST	■パイオニアLDC／春予定／AVG／23,973	前回13
9	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	■SCEI／1月27日／ETC／18,872	初登場
10	ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ	■コンパイル／12月16日／PZG／18,362	前回14
11	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	■カプコン／発売日未定／RPG／16,832	前回12
12	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	■バンダイ／冬予定／SLG／16,322	前回10
13	ゲートキーパーズ	■角川書店/ESP／12月16日／S・RPG／15,302	初登場
14	チョコボコレクション	■スクウェア／12月22日／ETC／14,792	前回9
15	ポポロクロイス物語II	■SCEI／2月予定／RPG／12,241	初登場
16	EVE ZERO	■ネットビレッジ／3月予定／AVG／8,161	前回11
17	カードキャプターさくら クロウカードマジック ※限定版含む	■アリカ／1月27日／PZG／7,651	初登場
18	サモンナイト	■バンプレスト／1月6日／S・RPG／7,141	初登場
19	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	■SNK／12月22日／FTG／6,631	初登場
20	RPGツクール4	■アスキー／発売日未定／ETC／6,121	前回17

読者人気TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／票数	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／2月11日／RPG／26,792	前回1
2	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／23,463	前回5
3	幻想水滸伝II	■コナミ／98年2月17日／RPG／19,382	前回6
4	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／18,362	前回4
5	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／16,322	前回3
6	バイオハザード３ ラストエスケープ	■カプコン／9月22日／A・AVG／14,792	前回9
7	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／13,772	前回8
8	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／12,241	前回7
9	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／9月2日／RPG／11,731	前回2
10	Memories Off	■キッド／9月30日／AVG／10,201	前回19
11	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／9,181	再登場
12	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／8,671	前回16
13	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／7,141	前回12
14	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／6,631	前回13
15	アークザラッドIII	■SCEI／10月28日／RPG／6,121	初登場
16	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／5,611	前回18
17	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エースエンタテインメント／98年6月18日／AVG／5,101	前回10
18	ペルソナ2 罪	■アトラス／6月24日／RPG／4,591	前回17
19	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／4,080	前回14
20	アークザラッドII	■SCEI／96年1月1日／RPG／3,570	前回15

ランキングトピック

11月後半は、RPGが人気だった様子。特に、スクウェアの『クロノ・クロス』と『クロノ・トリガー』はどのお店でもかなり売れているようだぞ。【12月2日調べ】

ショップ①▶マジカルガーデン半田店(愛知県)店長：渡邊高志さん

『どこでもいっしょ』(SCEI) がまだまだ人気です。限定版の『～ポケットステーションもいっしょ』もすごい人気です。RPGでは『クロノ・クロス』(スクウェア) が目立っています。店内のTV モニターで画面を見て購入する方も多いですよ。ほかには、低価格（¥1,980）のRPG『ドラゴンナイツ・グロリアス』(パンドラボックス) も人気です。また、普段あまりゲームをしない大人にもアピールしたのが人気機種収録の『パチスロ アルゼ王国2』(アルゼ) ですね。今後は『桃太郎電鉄V (ブイ)』(ハドソン) に期待しています。

ショップ②▶シーガル古川店(宮城県)店長：佐藤良幸さん

11月はRPGの人気が高い月でした。『クロノ・クロス』が20代から30代を中心に売れ続けています。『クロノ・トリガー』(スクウェア) と同時購入する方も多いようですね。中高生には『ドラゴンナイツ・グロリアス』が人気です。ほかには『グローランサー』(アトラス) もかなり目立っていましたよ。RPG以外では、低価格で発売されている『立体忍者活劇 天誅～』のシリーズ2本や、パチスロSLG『パチスロ アルゼ王国2』が好評です。今後は『グランツーリスモ2』(SCEI) や『爆走デコトラ伝説2～』(スパイク) などRCGに期待してます。

データ提供協力：ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
「リーディングシステム」を搭載した新機軸RPG
Neorude
刻まれた紋章
冒険者達の旅は終わらない……
12月16日発売予定
標準価格:予価5800円(税抜)
初回限定
ポスタープレゼント
クリックとキャラクターチェンジで始まる新たなる冒険の世界
・クリック（ボタンを押す）だけで操作する、簡単だけど奥が深いリーディングシステム。
・パーティーは任意に分散・合流ができ、構成人数と操作キャラによってイベントやキャラクターのリアクションが変化。
・経験値は戦闘よりも謎解き等で獲得する事を重視、煩わしい経験値稼ぎの手間を軽減。
SLPS－02417
NEW
ガーデンライフ・シミュレーション
マイガーデン
SLPS-02213
好評発売中 価格 ￥5800(税抜)
THUNDER FORCE V
Perfect System
SLPS-02211
定番にして第1位のシューティング。
ザ・プレイステーション98年7月31号
にてユーザーランキング堂々1位を獲得
Leading RPG
Neorude
ネオリュード
SLPS-02212
その独創性で話題をさらった新機軸RPG第1弾。
電撃プレイステーション、ソフトレビューで
オススメの85・80高得点を獲得！
Leading RPG
Neorude2
ネオリュード
SLPS-02254
フツーじゃないこの面白さ！新機軸RPG第2段弾。
ザ・プレイステーション、ユーザーランキング
で総合8位にランクイン！
好評発売中 価格 ￥2500(税抜)
Worlo of Technology
Tecno Soft
株式会社テクノソフト
〒859-3216 長崎県佐世保市勝海町165-1
TEL 0956-39-5555 URL http://ts.to/
PlayStation

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.131は12月24日(金)発売!!

次号131号は、RPG特集号!!『ドラクエVII』の新着情報はもちろん、『クロノ・クロス』『ヴァルキリープロファイル』の攻略も!! もちろん『GT2』『パラサイト・イヴ2』も大攻略! 恒例の「攻略StationSP」付録100Pも!

COMING SOON!

聖霊機ライブレード/ときめきメモリアル2/グローランサー/テイルズ オブ エターニア/ストライダー飛竜1&2/クラッシュ・バンディクー レーシング/ヴァルキリープロファイル/アーマード・コア2 ほか



まんが/岩瀬さとみ

COVER



パラサイト・イヴ2/©1999 スクウェア
原作:瀬名秀明『パラサイト・イヴ』(角川ホラー文庫刊)
イラストレーション:野村哲也
デザイン/グァバモリオカ
ロゴデザイン/デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王

ハイスクール・オブ・ブリッツ公式攻略ガイド

合計177枚のカードを大紹介+楽しい「ハイブリ」の遊び方を徹底解説。付録は、ひと目でわかるカード一覧特大ポスター。トレカと文庫とゲームと攻略本、全部そろえちゃおう!

好評発売中 定価:1,400円+税



©あかほりさとる事務所/Media Works Inc.

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D27

次号D27は、またも充実の体験版&ムービーをお届け!! 体験版は『ドラゴンヴァラー』『蒼魔灯』『グンペイ』『アディのおくりもの』『ぽけかの』ほか、ムービーは『鬼武者』『悠久3』『CHASE THE EXPRESS』など!

▶▶▶次号D27は12月15日(水)発売!!

広告索引 AD INDEX

電撃PlayStation Vol.129
1999年12月24日発行 第5巻 第36号 通巻125号
■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写 植 スタジオ・サン
■D T P ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔
[進行]中里卓司
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日発売
電撃NINTENDO64……毎月21日発売
電撃G's マガジン……毎月30日発売
電撃Dreamcast……隔週金曜日発売



宇宙一計画バリバリに発動中です！
増刊 DPS-D27（Vol.130）は定価 980 円で 12 月 15 日発売！
本誌 DPS Vol.131は 1999 年の夏～秋のタイトルを
完全制覇！　超激厚特濃付録「攻略 StationSP Vol.12」（なんと100ページ）
が付いて 12 月 24 日発売！　こりゃまさに
クリスマスプレゼント！　何かと区切りな 2000 年
貴方が最初に見るゲーム雑誌が DPS であるように
心の底からお願いしたい！　来年もいきますよぉ！
多分っていうか絶対。

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	9日	HEIWAパチンコグラフィティVol.1	アクアルージュ	¥3800	SLG	
2	9日	HEIWAパチンコグラフィティVol.2	アクアルージュ	¥3800	SLG	
3	9日	STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック・アーツ スクウェア	¥5800	AVG	
4	9日	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800	ACT	184
5	9日	アザーライフ アザードリームス(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	RPG	
6	9日	親子エンタテインメントシリーズてれび紙芝居vol.1	コナミ	¥2800	ETC	
7	9日	幻想水滸伝II(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	RPG	
8	9日	Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON	コナミ	¥4800	ETC	
9	9日	ツインビーRPG(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	RPG	
10	9日	パロウォーズ(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	SLG	
11	9日	ビートマニア(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	ETC	
12	9日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	¥5800	ETC	
13	9日	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶 限定版	コナミ	¥9800	ETC	
14	9日	ACTION BASS	シスコンエンタテイメント	¥4800	SPG	
15	9日	ビブリボン	SCEI	¥4800	ETC	
16	9日	電車でGO! プロフェッショナル仕様	タイトー	¥5800	SLG	106
17	9日	LAND MAKER(ランドメーカー)	タイトー	¥4800	PZG	
18	9日	ビーストウォーズメタルス 激突!ガンガンバトル	タカラ	¥5800	ACT	
19	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.22 THEプロレス	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	134
20	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.23 THEゲートボール	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
21	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.24 THEガンシューティング	D3パブリッシャー	¥1500	STG	
22	9日	蒼魔灯	テクモ	¥5800	ACT	98
23	9日	Parlor! PRO8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
24	9日	バンパイアハンターD	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5800	A・AVG	125
25	9日	ル・コンチェルト ピアニシモ	童	¥4800	SLG	125
26	9日	ル・コンチェルト フォルティシモ	童	¥4800	SLG	125
27	10日	サザンオールスターズ SPACE MOSA～space museum of southern art～	オラシオン	¥7800	ETC	
28	11日	グランツーリスモ2	SCEI	¥6800	RCG	16
29	16日	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス SNK	¥6800	RPG	96,125
30	16日	エリーのアトリエ(ザベスト)	ガスト	¥2800	RPG	
31	16日	マリーのアトリエ PLUS(ザベスト)	ガスト	¥2800	RPG	
32	16日	ゲートキーパーズ	角川書店 ESP	¥6800	S・RPG	107,125
33	16日	ふしぎの国のアンジェリーク(KOEI The best)	コーエー	¥2800	TBL	
34	16日	筋肉番付Vol.1～俺が最強の男だ!～	コナミ	¥5800	SPG	109,125
35	16日	ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ	コンパイル	¥4980	PZG	104,125
36	16日	必殺パチスロステーションSP～山佐★ベストチョイス～	サンソフト	¥2800	SLG	
37	16日	パラサイト・イヴ2	スクウェア	¥6800	A・AVG	52,124
38	16日	爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路～	スパイク	¥5800	RCG	127,186
39	16日	クラッシュ・バンディクー レーシング	SCEI	¥5800	RCG	32,124
40	16日	LOVE&DESTROY	SCEI	¥5800	ACT	126
41	16日	超磁力戦士ミクロマン GENERATION2000	タカラ	¥5800	A・AVG	
42	16日	～アート カミオン～芸術伝	TYO	¥5800	RCG	126,191
43	16日	モンスターパニッシュ	テイチク	¥4800	TBL	
44	16日	ぼけかの～愛田由美～	データムポリスター	¥3800	SLG	126,180
45	16日	ぼけかの～植野史緒～	データムポリスター	¥3800	SLG	126,180
46	16日	ぼけかの～宝条院静香～	データムポリスター	¥3800	SLG	126,180
47	16日	Neorude(ネオリュード) 刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800	RPG	126
48	16日	クリックまんが ダイナミックロボット大戦2 [illegible]	徳間書店／インターメディアカンパニー	¥2000	ETC	
49	16日	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!II	トミー	¥5800	SLG	
50	16日	[illegible]	日本シスコン	¥2800	SLG	
51	16日	Parlor! PRO[illegible] パチンコ実機シミュレーションゲーム [illegible]	日本テレネット	¥2800	SLG	
52	16日	Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム [illegible]	日本テレネット	¥2800	SLG	
53	16日	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム [illegible]	日本テレネット	¥2800	SLG	
54	16日	桃太郎電鉄V(ブイ)	ハドソン	¥5800	TBL	126,185
55	16日	GUNPEY(グンペイ)	バンダイ	¥3800予定	PZG	126
56	16日	THE NEXT TETRIS DLX(ザ ネクスト テトリス デラックス)	ビーピーエス	¥4800	PZG	
57	16日	牧場物語～ハーベストムーン～	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	126
58	16日	森田和郎の五目並べと連珠	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
59	16日	森田和郎のチェス	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
60	16日	森田和郎の花札	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
61	22日	スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	38
62	22日	PANZER FRONT	アスキー	¥6800	SLG	127
63	22日	ザ・心理ゲーム5	ヴィジット	¥1500	ETC	
64	22日	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	¥5800	FTG	127,185
65	22日	ヴァルキリープロファイル	エニックス	¥6800	RPG	166
66	22日	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800	RPG	166
67	22日	STREET FIGHTER EX2 PLUS	カプコン／アリカ	¥5800	FTG	126,176
68	22日	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
69	22日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	コナミ	¥2800予定	ETC	
70	22日	SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング	サクセス	¥1500	RCG	
71	22日	SuperLite 1500シリーズ UNO	サクセス	¥1500	TBL	
72	22日	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500	SLG	
73	22日	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500	SLG	
74	22日	SuperLite 1500シリーズ バトルすごろく ハンター	サクセス	¥1500	TBL	
75	22日	必殺パチンコステーションnow2～やったぜ一発 ツモツモ天国～	サンソフト	¥2800	SLG	
76	22日	LOVE GAME'S わいわいテニス2	サンソフト	¥4800	SPG	
77	22日	ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800	SLG	
78	22日	チョコボコレクション	スクウェア	¥7800予定	ETC	
79	22日	チョコボスタリオン	スクウェア	¥4800予定	SLG	185
80	22日	XI[sái] JUMBO	SCEI	¥5800	PZG	125,178
81	22日	TALL∞(トール・アンリミテッド)	テクノソレイユ	¥3800	PZG	
82	22日	Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ	テクモ	¥5800	SPG	
83	22日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2	ナグザット	¥5800	TBL	
84	22日	ナイナイの迷探偵	ナムコ	¥5800	AVG	127
85	22日	パーラー! プロ・ジュニアVol.4	日本テレネット	¥2900	SLG	
86	22日	ニチブツセレクトVol.1 クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～	日本物産	¥2800	TBL	
87	22日	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ)	バンダイ	¥6800予定	AVG	
88	22日	デジモンワールド デジタルカードバトル	バンダイ	¥5800予定	AVG	
89	22日	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000予定	S・RPG	
90	22日	みちのく秘湯恋物語 kai	フォグ	¥3800	AVG	185
91	22日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800	SLG	136
92	22日	GLOCAL HEXCITE(グローカル ヘキサイト)	ローカス	¥3800	PZG	
93	25日	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	¥5800	SPG	183
94	25日	牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ	コナミ	¥4800予定	SLG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
95	冬	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800	RPG	8
96	冬	クリックまんが 銀河英雄伝説③ アムリッツア会戦	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
97	冬	クリックまんが 銀河英雄伝説④ [illegible]	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
98	冬	クリックまんが 新ドラゴンハーフ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
99	冬	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
100	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	200
101	冬	デビルマン	バンダイ	¥5800予定	ACT	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
102	1999年	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800予定	SLG	
103	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	

●2000年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
104	6日	ARTDINK BEST CHOICE Carnage Heart	アートディンク	¥2800	SLG	
105	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・コンビニ スペシャル 3つの世界を制覇せよ	アートディンク	¥2800	SLG	
106	6日	ARTDINK BEST CHOICE ザ・ファミレス	アートディンク	¥2800	SLG	
107	6日	ARTDINK BEST CHOICE ドミノ君を止めないで。	アートディンク	¥2800	ACT	
108	6日	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn III	アートディンク	¥2800	RPG	
109	6日	Race the Best Vol.1 大阪湾岸バトル	エム・ティーオー	¥2800	RCG	
110	6日	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	¥5800	AVG	216
111	6日	シーバス1-2-3～DESTINY!運命を変える者!～	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
112	6日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	¥5800	RCG	
113	6日	サモンナイト	バンプレスト	¥5800予定	S・RPG	
114	6日	スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	¥2000予定	S・RPG	
115	6日	DIRT CHAMPモトクロスNo.1	メディアリング	¥5800	RCG	
116	13日	峠MAX G	アトラス	¥5800予定	RCG	
117	13日	今夜も千両(ドル)箱!! 2000	イースリースタッフ	¥5800	SLG	
118	13日	Hyper Value2800シリーズ 花札	コナミ	¥2800予定	TBL	
119	13日	Hyper Value2800シリーズ 麻雀	コナミ	¥2800予定	TBL	
120	13日	Pocketじまん	SCEI	¥3800	ETC	198
121	13日	MYCOM BEST 最強東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥2800	TBL	
122	13日	HEIWA Parlor! PRO ルパン三世Special	三井物産 日本テレネット	¥5200	SLG	
123	13日	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800予定	SLG	182
124	20日	マル安シリーズ① 海腹川背旬～セカンドエディション	エクシング・エンタテイメント	¥3800	ACT	
125	20日	マル安シリーズ② 皇龍三國演義	エクシング・エンタテイメント	¥2800	SLG	
126	20日	BEAT PLANET MUSIC	SCEI	¥5800	ETC	
127	20日	レスキューショット ブービーぼー	ナムコ	¥5800	STG	
128	20日	[illegible]	ハップ	¥1800	ETC	
129	20日	PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館	パンドラボックス	¥1980	AVG	
130	27日	カードキャプターさくら クロウカードマジック	アリカ	¥4800予定	PZG	
131	27日	カードキャプターさくら クロウカードマジック 限定版	アリカ	¥7980予定	PZG	

ジャンルの表記
ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A-RPG●アクションロールプレイング S-RPG●シミュレーションロールプレイング
RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A-AVG●アクションアドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
132	27日	SNKベストコレクション リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥2800／FTG	
133	27日	That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥4800／SLG	
134	27日	[illegible]	コナミ	¥2800／ETC	183
135	27日	SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルⅡ	サクセス	¥1500／PZG	
136	27日	SuperLite 1500シリーズ クロスワード	サクセス	¥1500／PZG	
137	27日	SuperLite 1500シリーズ 数独Ⅱ	サクセス	¥1500／PZG	
138	27日	SuperLite 1500シリーズ ナンクロⅡ	サクセス	¥1500／PZG	
139	27日	Tony Hawk'S PRO SKATER	サクセス	¥5800／SPG	
140	27日	[illegible]	サンソフト	¥2980／SLG	
141	27日	THE BISTRO 料理&ワインの職人たち	シスコンエンタテイメント	¥5800／SLG	
142	27日	幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure	翔泳社	¥6800／AVG	24
143	27日	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEI	¥1800／ETC	196
144	27日	CHASE THE EXPRESS(チェイス ザ エクスプレス)	SCEI	¥5800／AVG	46
145	27日	CHAOS BREAK －Episode from CHAOS HEAT－	タイトー	¥5800／A・AVG	
146	27日	電車でGO! 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800／SLG	
147	27日	着信メロディだもん volume2	ビング	¥1980／ETC	
148	27日	パチスロ帝王4～おいちょカバX・マジカルポップス・レキオ30～	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	
149	1月	NEUES(ノイエス)	エスコット	¥5980／SLG	
150	1月	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定／SLG	
151	1月	バイオハザード ガンサバイバー	カプコン	未定／STG	
152	1月	NBAパワーダンカーズ5	コナミ	¥5800／SPG	
153	1月	20世紀ストライカー烈伝	ダズ	¥5800予定／SPG	
154	1月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800／ETC	
155	1月	FISH EYES Ⅱ	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5800／SPG	
156	1月	甲子園Ⅴ(廉価版)	魔法	¥2800／SLG	

●2000年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
157	3日	Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800／ACT	
158	3日	OPTION チューニングカーバトル2(廉価版)	ジャレコ	¥2800／RCG	
159	3日	アディのおくりもの	SCEI	¥5800予定／PZG	
160	3日	ブロックくずし2	タムソフト	¥2000／ACT	
161	3日	HEIWA Parlor! PRO ウエスタンスペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	
162	3日	クレイジークライマー2000	日本物産	¥3980／ACT	
163	10日	ポップンミュージック3アペンドディスク	コナミ	¥2800予定／ETC	
164	17日	GⅠ JOCKEY 2000	コーエー	¥5800／ACT	
165	17日	NHL Blades of Steel 2000	コナミ	¥5800予定／SPG	
166	17日	ウキウキ釣り天国～魚神伝説を追え～	テイチク	¥5800予定／SLG	
167	17日	VAP THANKS 1800 [illegible]	バップ	¥1800／RPG	
168	17日	VAP THANKS 1800 古典詰碁集 四神の巻	バップ	¥1800／TBL	
169	17日	アジト3	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
170	17日	森田和郎の麻雀	悠紀エンタープライズ	¥1500／TBL	
171	20日	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
172	24日	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
173	24日	ギターフリークス APPEND 2nd MIX(仮)	コナミ	¥2800／ETC	183
174	24日	華蘭虎龍学園～どきどき編～	Jウイング	¥2800予定／TBL	
175	24日	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800／S・RPG	
176	24日	SIMPLE1500シリーズ Vol.25 THE競馬	D3パブリッシャー	¥1500／RCG	
177	24日	SIMPLE1500シリーズ Vol.26 THEテニス	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
178	24日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
179	24日	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定／S・RPG	
180	24日	作曲するんだもん volume3	ビング	¥1980／ETC	
181	24日	建設機械シミュレーター KENKIいっき!～重機で遊ぼうよ～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／SLG	
182	24日	本格派DE1300円 アクションパズル プリズムランド	ヘクト	¥1300／PZG	
183	24日	本格派DE1300円 ワンツースマッシュ たのしいテニス	ヘクト	¥1300／SPG	
184	2月	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／RPG	
185	2月	格ゲー野郎～Fighting Game Creator	インクリメントP	¥5800／ETC	185
186	2月	COOL BOARDERS 4	ウエップシステム	¥5800予定／SPG	
187	2月	THRASHER SK8(スラッシャーSK8)	ウエップシステム	¥4800予定／SPG	
188	2月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
189	2月	OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティーオー	¥5800予定／RCG	
190	2月	007 Tomorrow Never Dies	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／ACT	
191	2月	NBA Live 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
192	2月	ガイアマスター 神々のボードゲーム	カプコン	¥4800／TBL	36
193	2月	SD飛龍の拳～エピソード1 奥義の書～	カルチャーブレーン	¥2800／FTG	
194	2月	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥1980／FTG	
195	2月	[illegible]	キッド	¥4800／TBL	
196	2月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800／SLG	
197	2月	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
198	2月	ヴィジランテ8～セカンドバトル	シスコンエンタテイメント	¥5800／RCG	
199	2月	GUNDRESS(仮)	スターフィッシュ	¥7800／SLG	
200	2月	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800／SPG	
201	2月	ポポロクロイス物語Ⅱ	SCEI	¥6800／RPG	170
202	2月	ジェットでGO!	タイトー	¥5800／SLG	
203	2月	BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800／S・RPG	28
204	2月	[illegible]	ダズ	¥5800予定／SLG	
205	2月	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
206	2月	パーラー! プロジュニアVol.5	日本テレネット	¥2900／SLG	
207	2月	LATTICE－200EC7－	ヌーサイト	¥5800予定／STG	

●2000年3月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
208	4日	パーフェクトフィッシング 磯釣り	セタ	¥5800／SPG	
209	4日	パーフェクトフィッシング バス釣り	セタ	¥5800／SPG	
210	16日	PANDORA MAX SERIES Vol.3 [illegible]	パンドラボックス	¥1980／RPG	
211	30日	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5800／SLG	
212	3月	ヘキサムーンガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
213	3月	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800予定／SLG	42
214	3月	みつめていたい with TOY BOX(仮)	NECインターチャネル	¥6800予定／AVG	44
215	3月	テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SLG	
216	3月	infinity(インフィニティ)	キッド	未定／AVG	
217	3月	華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	Jウイング	¥2800予定／TBL	
218	3月	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定／AVG	
219	3月	DRIVER	スパイク	未定／ACT	
220	3月	EVE ZERO	ネットビレッジ	未定／AVG	
221	3月	聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	
222	3月	キラーバス	魔法	¥5800予定／SPG	
223	3月	ワーネバ・アイランド	リバーヒルソフト	未定／SLG	
224	4月	華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
225	4月	PANDORA MAX SERIES Vol.4 [illegible]	パンドラボックス	¥1980／AVG	
226	5月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 リストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
227	春	蜃気楼	ヴィジット	未定／ETC	
228	春	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
229	春	ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
230	春	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500／SLG	
231	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
232	春	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
233	春	青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG	
234	春	星界の紋章	バンダイビジュアル	未定／SLG	
235	春	戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	
236	春	作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
237	春	爆流	フジミック	¥5800／SPG	
238	春	パカパカパッション2	プロデュース	未定／ETC	
239	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	
240	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
241	春	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800予定／TBL	
242	6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇の繭(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980／AVG	
243	夏	ベストプレープロ野球	アスキー	¥5800／SLG	
244	夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定／AVG	44
245	夏	Lowrider Hop & Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
246	夏	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	
247	2000年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
248	2000年	エムブレムサーガ	アスキー	¥6800／S・RPG	
249	2000年	機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	¥6800／RPG	
250	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定／SLG	
251	2000年	カムライ－神来－	ナムコ	未定／RPG	183
252	2000年	テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	
253	2000年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
254	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
255	未定	RPGツクール4	アスキー	未定／ETC	
256	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
257	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
258	未定	サクセスストーリー	アルトロン	¥7800／SLG	
259	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定／S・RPG	
260	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
261	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
262	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
263	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
264	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
265	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
266	未定	ストライダー飛竜1&2	カプコン	未定／ACT	40
267	未定	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定／RPG	174
268	未定	レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	185
269	未定	ロックマンDASH2(仮)	カプコン	未定／RPG	
270	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
271	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
272	未定	飛龍の拳「Zιov」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
273	未定	本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
274	未定	ARKS1000～目指せ!究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
275	未定	アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
276	未定	遥かなる時空(とき)の中で	コーエー	未定／AVG	
277	未定	エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	
278	未定	実況GOLF(仮)	コナミ	未定／SPG	
279	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
280	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
281	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
282	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
283	未定	Dinobreeder another progress	Jウイング	¥5800予定／ACT	
284	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	

285	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～		SCEI	未定／TBL
286	未定	ラグナキュール・レジェンド		SME	未定／RPG
287	未定	汽車でGO！		タイトー	¥5800予定／SLG
288	未定	駄菓子屋キッド		たき工房	未定／AVG
289	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ		Tears	未定／PZG
290	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)		Tears	未定／AVG
291	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)		Tears	未定／SPG
292	未定	ガンホーブリゲイド		トミー	未定／SLG
293	未定	PJ's GROOVE		日本シスコン	¥4800／PZG
294	未定	人鳥流(じんちょーる)		日本システム	未定／ETC
295	未定	タイブレーク		バディ	未定／SPG
296	未定	アジト3		バンプレスト	未定／SLG
297	未定	PARTS' DIK		バンプレスト	¥5800／ACT
298	未定	エターナル チェイン		ビクターインタラクティブソフトウェア	未定／RPG
299	未定	ボクシング(仮)		ビクターインタラクティブソフトウェア	未定／SPG
300	未定	オーガリアン～亜人伝～		ビジュアルアーツ	未定／RPG
301	未定	LIPROS(仮)		ビジュアルアーツ	未定／ACT
302	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編『そして、明日へ』		ビング	¥5800／SLG
303	未定	猿田彦の暗号		フォーツーツー	未定／AVG
304	未定	ぱいるあっぷ・まーち		プロシードユニ	¥5800／SLG

PlayStation2

●2000年3月発売予定のソフト

305	4日	A6 A列車で行こう6		アートディンク	未定／SLG
306	4日	スカイサーファー(仮)		アイディアファクトリー	未定／SPG
307	4日	アメリカン・アーケード		アストロール	未定／TBL
308	4日	決戦		コーエー	未定／SLG
309	4日	実況ワールドサッカー2000(仮)		コナミ	未定／SPG
310	4日	ドラムマニア(仮)	192	コナミ	未定／ETC
311	4日	ストリート麻雀トランス　麻神2		サンソフト	未定／TBL
312	4日	ゴルフパラダイス		ティーアンドイーソフト	¥5800／SPG
313	4日	鉄拳TAG TOURNAMENT(仮)		ナムコ	未定／FTG
314	4日	リッジレーサーV	193	ナムコ	未定／RCG
315	4日	ETERNAL RING		フロム・ソフトウェア	未定／RPG
316	3月	撞球 ビリヤードマスター2		アスク	未定／SPG
317	3月	XFIRE－クロスファイアー		エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT

●2000年春発売予定のソフト

318	春	AI囲碁2001(仮)		アイフォー	未定／TBL
319	春	AI将棋2001(仮)		アイフォー	未定／TBL
320	春	AI麻雀2001(仮)		アイフォー	未定／TBL
321	春	Primal Image(プライマルイメージ)		アトラス	未定／ETC
322	春	WILD WILD RACING		イマジニア	未定／RCG
323	春	グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話(仮)		コナミ	未定／STG
324	春	実況パワフルプロ野球7(仮)		コナミ	未定／SPG
325	春	麻雀やろうぜ2(仮)		コナミ	未定／TBL
326	春	I. Q REMIX(仮)		SCEI	未定／PZG
327	春	グランツーリスモ2000(仮)		SCEI	¥5800予定／RCG
328	春	電線(仮)		SCEI	未定／ACT
329	春	FANTAVISION(仮)		SCEI	未定／ACT
330	春	ボクと魔王(仮)		SCEI	未定／RPG
331	春	EVERGRACE		フロム・ソフトウェア	未定／RPG

●2000年夏以降発売予定のソフト

332	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園		魔法	未定／SPG
333	8月	マジカルスポーツ GoGoGolf		魔法	未定／SPG
334	夏	鬼武者(仮)		カプコン	未定／未定
335	夏	機甲世紀Gブレイカー	194	サンライズインタラクティブ	未定／SLG
336	夏	SPLASH DIVE		SCEI	未定／ACT
337	夏	UNiSON(仮)		テクモ	未定／ACT
338	夏	グラップラー刃牙(仮)		トミー	未定／FTG
339	夏	ARMORED CORE2		フロム・ソフトウェア	未定／ACT
340	夏	東大将棋　四間飛車道場(仮)		毎日コミュニケーションズ	未定／TBL
341	10月	マジカルスポーツ キラーパス2		魔法	未定／SPG
342	秋	チューニングカーレースゲーム(仮)		エム・ティー・オー	未定／RCG
343	秋	Roadsters Trophy 2000		タイタスジャパン	未定／RCG
344	秋	ダーククラウド(仮)		SCEI	未定／RPG
345	秋	ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)		SCEI	未定／RPG

●発売日未定のソフト

346	未定	花と太陽と雨と(仮)		アスキー	未定／A・AVG
347	未定	パニック サーフィン(仮)		アスキー	未定／SPG
348	未定	サイドワインダーMAX(仮)		アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG
349	未定	プロ麻雀 極 NEXT(仮)		アテナ	未定／TBL
350	未定	3D リアル・ドライブ(仮)		ヴィアール・ワン	未定／RCG
351	未定	聖霊機ライブレード2(仮)		ウィンキーソフト	未定／未定
352	未定	新COOL BOARDERS(仮)		ウエップシステム	未定／SPG
353	未定	ファイティング イリュージョン K－1グランプリ(仮)		エクシング・エンタテイメント	未定／SPG
354	未定	峠のバトル(仮)		エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG
355	未定	エキゾチカ(仮)		エニックス	未定／A・RPG
356	未定	スターオーシャン3(仮)		エニックス	未定／RPG
357	未定	ソネット(仮)		エニックス	未定／ETC
358	未定	バストアムーブ3(仮)		エニックス	未定／ETC
359	未定	BBD2000(仮)		エニックス	未定／SLG
360	未定	Fighting QTs(仮)		エニックス	未定／ETC
361	未定	Fly HiGH(仮)		ガスト	未定／RCG
362	未定	バイオハザードシリーズ		カプコン	未定／A・AVG
363	未定	EX3 THE STREET FIGHTER(仮)		カプコン/アリカ	未定／FTG
364	未定	玉繭物語2(仮)		元気	未定／RPG
365	未定	真・三國無双(仮)		コーエー	未定／ACT
366	未定	ゼルドナーシルト2(仮)		コーエー	未定／S・RPG
367	未定	麻雀大会Ⅲ(仮)		コーエー	未定／TBL
368	未定	ライゼリート(仮)		コナミ	未定／未定
369	未定	上海V(仮)		サンソフト	未定／PZG
370	未定	1on1 Government		ジョルダン	未定／SPG
371	未定	バウンサー(仮)		スクウェア	未定／ACT
372	未定	WRC(仮)		スパイク	未定／RCG
373	未定	ハイパーツアー		スリーディ	未定／ACT
374	未定	井出洋介の麻雀家族2(仮)		セタ	未定／TBL
375	未定	パーフェクトゴルフ3		セタ	未定／SPG
376	未定	L'Arc～en～Ciel(仮)		SME	未定／ETC
377	未定	立体忍者活劇 天誅2(仮)		SME	未定／ACT
378	未定	Robocop		タイタスジャパン	未定／ACT
379	未定	電車でGO！シリーズ(仮)		タイトー	未定／SLG
380	未定	チョロQ HG(仮)		タカラ	未定／RCG
381	未定	レイクマスターズEX(仮)		ダズ	未定／SPG
382	未定	Kunai(仮)		テクモ	未定／ACT
383	未定	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝(仮)		ナグザット	未定／TBL
384	未定	500GP(仮)		ナムコ	未定／RCG
385	未定	BLOODY ROAR 3(仮)		ハドソン	未定／FTG
386	未定	BOMBERMAN 2001		ハドソン	未定／ACT
387	未定	機動戦士ガンダム(仮)		バンダイ	未定／ACT
388	未定	パイロットになろう！2(仮)		ビクターインタラクティブソフトウェア	未定／SLG
389	未定	F－1(仮)		ビデオシステム	未定／RCG
390	未定	爆流2(仮)		フジミック	未定／SPG
391	未定	森田将棋		悠紀エンタープライズ	未定／TBL
392	未定	ワールド・ネバーランド3(仮)		リバーヒルソフト	未定／SLG
393	未定	FX・パイロット(仮)		ローカス	未定／STG
394	未定	ソウルサーフィン(仮)		童	未定／ACT

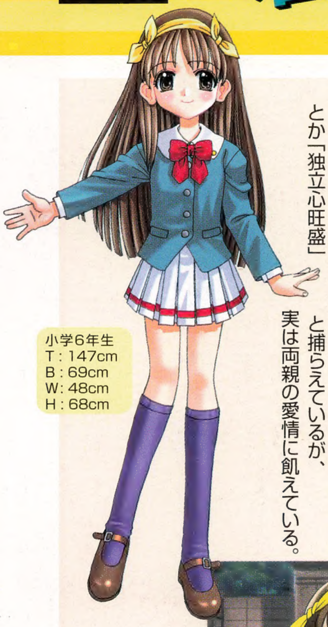
※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

君はどの子(ヒロイン)を選ぶ・・・?

PlayStation

愛田由美（あいだ　ゆみ）

C.V.西田裕美
●4月8日生まれ●血液型・B型
●家事が得意で勉強・運動もそれなりにできて、まじめな性格。
●両親が共働で、友達は由美のことを「しっかりしている」とか「独立心旺盛」と捕らえているが、実は両親の愛情に飢えている。

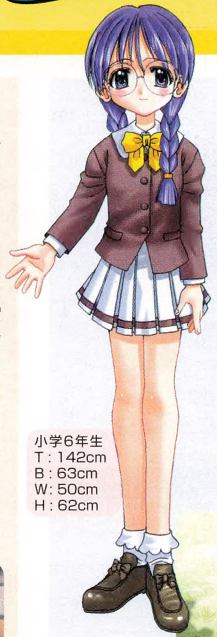






宝条院静香（ほうじょういん　しずか）

C.V.鈴木砂織
●9月10日生まれ●血液型・AB型
●勉強が好きで、時には無理してしまうことも・・・。逆に運動は苦手で少し病気がち。旧家のいわゆる「お嬢様」。両親に完璧を求められている。
●将来の夢は、考古学の研究者になることで、両親の希望とは異なり、悩むことに・・・。







植野史緒（うえの　ふみお）

C.V.大谷美紀
●12月20日生まれ●血液型:B型
●運動が得意で、とにかく元気で明るい。家事もわりと得意だが勉強は苦手。
●人なつっこく、誰とでもすぐ友達になれる。突然、主人公の部屋にベランダから入ってきたり、茶目っ気タップリ。責任感が強く、頑張り屋で、所属している部を強くするにはどうした良いかなどを真剣に悩んだりする。







イラスト:さいとうつかさ

少女から女性への7年間・・・時間連動型育成シミュレーション

3タイトル同時リリース!

【プレイステーション専用ソフト】＊ポケットステーション必須
このゲームソフトはポケットステーションがなければ遊べません。

ぽけかの～愛田由美・宝条院静香・植野史緒～

1999年12月16日発売
価格¥3,800(税別)



ぽけかの～愛田由美～　ぽけかの～宝条院静香～　ぽけかの～植野史緒～

ぽけかの Pocke-Kano

いつでも、どこでも彼女といっしょ!!!
ポケットステーションで…育成!!

育成
各コマンドを入力してヒロインを君の手で育てよう!



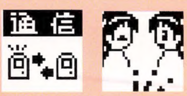
君の選択にヒロインが応えてくれる!



アニメーション
1日の生活パターンをもつヒロインの様子がいつでも楽しめる!



通信
友達のヒロインと通信して相手の1番高いパラメータをGetしよう!



ミニゲーム
1タイトルにつき5種類のゲームが楽しめる!
ゲームでお金を貯めてプレゼントを贈ろう!!!



彼女の未来は君の手に!
プレイステーションで…イベントを楽しむ!!

- ポケットステーションの時計機能で日付けに応じたイベントがいっぱい!
- ポケットステーションでの育成結果がフィードバックされ、イベント内容とエンディングが決まる。



初回特典 オリジナル・トレーディングカード (各タイトル3枚1セット)

封入特典 オリジナル・キャラクターシール

W特典 さらに!封入されているアンケート葉書を送ると・・・・抽選で
ヴォイスメッセージ [ヒロインのセリフ入りカセット] (各タイトル10名様)
オリジナルテレカ(100名) 応募期間:ソフト発売日から1ヶ月(当日消印有効)

INFORMATION

CD
Now On Sale
ぽけかの～由美・静香・史緒～
ファーストアルバム
恋する季節
ヴォーカル、カラオケ各4曲
(ソフトのOPテーマ含む)おしゃべり収録!
●DPCX-5206／¥2,310(税込み)
発売元:データム・ポリスター



2000年1月13日 発売予定
ぽけかの～由美・静香・史緒～
音楽集
BGMの他に各エンディングテーマとオープニングテーマのゲームヴァージョン収録予定
●DPCX-5207／¥3,150(税込み)
発売元:データム・ポリスター



攻略本
1999年12月16日発売
(仮)ぽけかの公式攻略ガイド
～由美・静香・史緒～
おともだちぶっく～
攻略の他にビジュアルも満載!
発行:メディアワークス／発売:角川書店

小説
2000年1月25日発売
電撃G's文庫
ぽけかの
初恋のシンフォニー
著者:工藤 治
イラスト:さいとうつかさ
発行:メディアワークス／発売:角川書店

【ファンクラブ】データム・ポリスター ファンクラブ ～ROOMMATE～
会報発行。「ぽけかの」を始め、データム・ポリスターからリリースされる、ソフトやCDなどの情報がいっぱい! 会員限定グッズの通信販売、プレゼントなどなど盛りだくさん。
入会方法：80円切手を同封のうえ、氏名、郵便番号、住所を明記し、下記宛先までお送り下さい。
〒150-8691 東京都渋谷郵便局私書箱76号 (株)オフステーション内「データム・ポリスターファンクラブ～ROOMMATE～」係 問合せ先:03(3402)8395

【データム・ポリスター HOME PAGE】 http://www.datam.co.jp
「ぽけかの」の情報始め、データム・ポリスターからリリースされる、ソフトやCDなどの最新情報満載! プレゼント、キャンペーンなども実施!

DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL: 03-5721-3233 FAX: 03-5721-1843



グラウベ・フェイトーザ、中迫 剛など新選手続々登場!登場選手数は過去最高、40人を突破!!

ライブ観戦の迫力を超えた入場シーン、TV中継風の対戦カードグラフィックを採用など、最新K-1アートビジュアルはプレイステーションから発進!!

K-1の主力選手の完全データを完備した「選手名鑑」モードを新設!!

モーションデータの改良により、スムーズな攻防を再現!!



絶賛発売中

標準価格:5,800円(税別)

▼締切り迫る!!

K-1いれこみ!キャンペーン2

「FIGHTING ILLUSION V K-1GRAND PRIX'99」お買い上げいただいた方の中から抽選で、K-1レアグッズをプレゼント!

① K-1戦士サイングローブ	10名様
② ReWATCH アンディ・フグ モデル	10名様
③ K-1戦士フィギュアキーホルダー	100名様
④ K-1戦士サイン色紙	100名様
⑤ 特製パンチングボール	100名様

商品内の応募券を官製はがきに貼付の上ご応募ください!

＊詳しくは商品解説書をご覧ください。
＊①③④の景品は選手の指定は出来ません。
＊応募の受付け期間は1999年12月末日消印有効とさせていただきます。

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

アナログコントローラ(SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応

株式会社エクシング エンタテイメント事業部
〒108-0023 東京都港区芝浦3-11-13 SUDOビル3F TEL:03-5443-1636(ユーザーサポート番号)
http://www.xing.co.jp/ お問い合わせは月・水曜日の15:00~18:00(祝祭日除く)でお願いします。
©XING 1999/DAFT ©K-1 1999 協力:マークス
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

XING ENTERTAINMENT

T1124604120496

電撃PlayStation Vol.129
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円

 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-12/24


scanned & edited
by kitsunebi